WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 6 / OKTOBER 1998 ƒ 5,95 / BFR 115

# POWER UNLIMITED




HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

+ SUPERBIKE
+ KLINGON HONOUR GUARD
+ TELURIAN DEFENCE
+ O.D.T.
+ F-1 WORLD GRAND PRIX

EXCLUSIEVE ION STORM REPORTAGE:




JOHN ROMERO SHOWT DAIKATANA

+ MOTO RACER 2
+ RED ALERT RETALIATION
+ CREATURES 2
+ WILD 9
+ JACKIE CHAN'S STUNTMASTER
+ JIMMY WHITE'S CUEBALL 2

SiN

## KAN HET ZIEKER?

# CARMAGEDDON II

PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, GAME BOY


PlayStation

# TEKKEN 3.
# BETER DAN TEKKEN 1.
# BETER DAN TEKKEN 2.
# ERGER BESTAAT NIET.




THE MOTHER OF ALL FIGHTING GAMES

Je hebt er zeker al van gedroomd. En nu is het zover. Je ergste nachtmerrie is werkelijkheid geworden. Tekken 3, de meest 'sophisticated' combatgame aller tijden is nu eindelijk ook in ons land te koop. Oordeel zelf: 23 tegenstanders waarvan 2 compleet nieuwe karakters: The Doctor en Gon. 2 exclusieve spelmodes: Tekken Force mode en Tekken Ball mode. Meer dan 1000 verschillende slagen en bewegingen. Nog meer realisme. En absoluut compatibel met de Dual Shock Controller: voortaan kan je alle slagen ook echt voelen. Alleen de sterksten zullen Tekken 3 overleven. En wie dan nog vechtlust over heeft, mag zijn moed en kracht tonen in de "King of Fighters Competition" Een waanzinnig en bloeddorstig toernooi waarbij alle landskampioenen meedingen naar de titel van 'Beste Europese Tekken 3 speler'. Misschien ben jij dat wel! Waag je kans en win een echt Tekken 3 arcadespel én een reis naar Japan.













DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

B 0900/00000 6,05 BEF 20"/40" POWERLINE NL 0909/9.000.000 99cpm


8
JACKIE CHAN

# Dit nummer



**JOHN ROMERO INTRODUCEERT DAIKATANA** 14
De maker van games als Doom, Hexen en Quake, John Romero, ontving onze Jan op het Ion Storm hoofdkwartier in Dallas. Natuurlijk werd er uitgebreid gebabbeld over Daikatana; het spel waar de gamewereld al maanden naar uitkijkt.

**SIN** 28
Als je dacht dat Lara Croft een lekkertje was, maak je dan op voor een ontmoeting met Elexis Sinclaire, de ultieme bad girl van Sin.

**SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP** 30
Met de combinatie van realisme, uitmuntende 3D graphics, fantastisch geluid en alle andere features, is SWC een absolute winner.

**O.D.T.** 32
O.D.T., de nieuwste 3D action/adventure van Psychnosis, valt het best te omschrijven als Deathtrap Dungeon meets Nightmare Creatures.



**MOTO RACER 2** 39
Bigger and much better! Deel 2 van Moto Racer laat z'n voorganger op alle fronten in het stof bijten.

**WILD 9** 41
Wild 9 biedt platform-fun op z'n best. De makers van Earthworm Jim hebben opnieuw een toppertje afgeleverd.

**TENCHU** 47
Ninja-moordenaars spelen de hoofdrol in Tenchu; een spel zonder genade. Het is jouw bloed of zijn bloed en wie verslapt, wordt gekeeld.

**TELLURIAN DEFENCE** 52
Schitterende graphics, goede aktie, een soepele gameplay en hoge systeemeisen; ziedaar de kenmerken van de combat-flight/strategy game Tellurian Defence.

**F-ZERO X** 54
Tenminste drie ingrediënten zijn nodig om van een Futuristische racegame een smakelijk geheel te maken: veel snelheid, veel aktie en veel powerups. F-Zero X is slechts gezegend met snelheid; te weinig zout en peper dus.

**BIO FREAKS** 56
Bio Freaks heeft een totaal unieke sfeer en verder alles wat een goed vechtspel moet hebben: veel wreedheden, levensgevaarlijke battle arena's en zieke characters. Een aanwinst voor het beat'em up genre.

**RED ALERT, RETALIATION** 58
Retaliation is een samenvoegsel van eerder uitgekomen PC add-ons. Toch een bijzonder aardig spel voor PSX-gamers die hun buik nog niet vol hebben van C&C.

**W.I.P. CARMAGEDDON 2** 68
Deel 1 van Carmageddon werd door de PU-lezers gekozen als beste spel van 1997. Deel 2 is er wat gameplay en graphics betreft enorm op vooruit gegaan en is zo mogelijk nog groffer en bloederiger dan z'n veelbesproken voorganger.



**HOPKINS FBI** 70
Op het eerste gezicht lijkt Hopkins FBI een gedateerd point-and-click adventure maar al snel komt het cult-element en de harde, maar zeer aangename, humor bovendrijven.

**DINK SMALLWOOD** 71
RPG-fans die van een lolletje houden, zullen Dink Smallwood zeker kunnen waarderen. Gasten die alleen de serieuze shit diggen, laten het maar beter liggen.

**F1 WORLD GRAND PRIX** 72
Was de besturing nu maar wat beter geweest dan hadden we eindelijk een race-topper op de N64 kunnen verwelkomen. Jammer.



**CREATURES 2** 74
Een zeer gecompliceerd spel waarin het jouw taak is om virtuele wezentjes een goede opvoeding te geven. Origineel maar tijdrovend.

# inhoud

## PC CD-ROM



## PLAYSTATION



## NINTENDO 64



## RUBRIEKEN

# Yo post

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

E-MAIL: POWER@BPA.NL

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

Een paar maanden geleden zijn we in Yo! Post gestart met een nieuwe aktie. De PU-redaktie beloont in ieder nummer de leukste, interessantste, slimste, domste of gewoon de idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs. De komende maanden stelt Electronics Nederland (distributeur van onder andere games-accessoires) een fraaie Ultra Racer beschikbaar voor de Brief Van De Maand. De Ultra Racer is een handheld controller met mini analoog stuurwiel, tien programmeerbare vuurknoppen en LED indicator. De Ultra Racer is er in specifieke uitvoeringen voor PC, N64 en PlayStation en heeft een winkelwaarde van ƒ 99,- / BEF 1950. Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar Power Unlimited, Yo! Post, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam. E-mail: power@bpa.nl



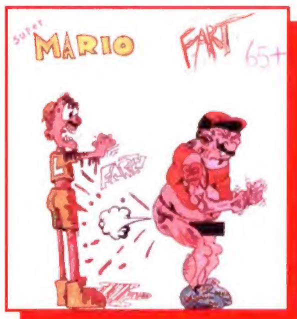
## BRIEF VAN DE MAAND

Beste Jan, ik zou graag willen weten waar ik het orgasmic powder kan vinden? Ook zou ik wel willen weten waar de kleren voor Drew Barringmore liggen? Alvast bedankt.
*Martijn Couprie, Zwolle*

Beste Martijn, dit soort vragen moet je nou juist niet aan Jan stellen, want als er iemand op de redaktie is die zijn hoofd door (te) veel vrouwelijk schoon op hol laat slaan, dan is hij het wel. Jan zou waarschijnlijk geantwoord hebben met:
1) In mijn nachtkastje
2) Naast m'n bed
Terwijl wij je aanraden om eens in PU of op internet naar de codes van Larry 7 te zoeken. Zoveel onschuld van een lezer belonen we echter wel met een prijs voor de brief van de maand.

### MARIO RIP-OFF

Vrijdag 21 augustus, ik zit achter de beste spelcomputer in de hele wereld namelijk de N64. Ineens hoor ik een enorme plof uit de brievenbus komen. Ik denk ha! het septembernummer van de PU. Ik ren als een speer naar de brievenbus en ruk de PU eruit, ik begin hem door te bladeren en kom bij de review van Banjo Kazooie, ik kijk meteen naar het rapport en zie dat er als enig minpunt staat dat het een beetje Mario rip-off is.




Heeft Bjørn zitten slapen onder het reviewen of zo? Alles is namelijk van Mario afgekeken, hier is een klein voorbeeldje: de moves, de werelden, de karakters, het spelverloop; kortom een eerste klas Mario rip-off. Verder is jullie blad top.
*Jeroen Bernard, Made*

Banjo Kazooie een rip-off? Wat dacht je van Mario Fart? (Met dank aan Andre v.d. Jagt).

### SATURN R.I.P.

De Saturn is dood. Ik heb het eindelijk gezegd. Mijn favoriete machine van de afgelopen drie jaar is uiteindelijk dood en begraven. Na maanden zweten, stress en onbeantwoorde gebeden, weet ik nu dat het systeem weg is.
Maar wat heeft Sega verkeerd gedaan? Nergens nog spellen te vinden, alles is gewoon weg. Terwijl er juist nu zoveel goede spellen uitkomen. Waarom nu?
Ik ben slechts één van de sukkels die opgestookt zit met een oude Saturn. Ik had even de verleiding een PlayStation te kopen, maar nee, ik blijf bij mijn Saturn (Sega zou mensen als ik moeten belonen). Hopelijk doet de Dreamcast het beter (Sega's nieuwe machine voor volgend jaar).
Met de dood van de Saturn verlies ik geen machine, maar mijn beste vriend! Vaarwel beste Saturn, ik zal je missen.
*Robby van Herreweghe, Borsbeke (België)*

Terwijl wij een traantje wegpinken, denken we nog even terug aan de MegaDrive, GameGear en Master System. Tsjonge, dat waren nog eens tijden! De Saturn mag dan het loodje hebben gelegd, Sega is voorlopig nog niet begraven. We verwachten veel van de Dreamcast; blader maar snel door naar TechTalk voor de eerste screenshots van de nieuwe Sonic-game!




### BORIS HEERST

Klepperdeklep (brievenbus), Plof! (PU valt op de deurmat). Yahoe! De nieuwe PU! Tekken 3, MK 4, lees ik. Begint goed.
Blader, blader. Hé, een vent die enigszins op Bas lijkt! Lees, lees. (ook het stukje over Boris).
Hmm, lijkt oké. Goed, Tekken 3 dus. Opnieuw blader, blader. Ik lees de Tekken preview... Aaaargh, rochel, reutel, spuug, snork! Een half verkauwde boterham met hagelslag valt op de grond. Vocht waarvan ik sinds kort weet dat ik het heb, komt uit elk gat van mijn lichaam. Een dweil ligt al klaar. Op televisie crasht de Honda NSX type S Race uitvoering (uit Gran Turismo) tegen de boarding. Mijn joypad gaat tegen de vloer.
'Jaaaaaaa!,' roep ik hard. Boris rules! Ik dank Lord Raiden en offer mijn knuffelbeest. Mijn gebeden zijn verhoord! Dank u, dank u, oh grote PU-mensen. Uw nederig dienaar spreekt! Dank u voor het aannemen van Lord Boris! (Helaas heb ik geen knuffelbeesten meer over om te offeren, de laatste heb ik verkocht om Resident Evil 2 te kopen). Het enige wat mij nog rest is om te zeggen, nee schreeuwen: Boris for President!
*Mark (zonder 'coole' bijnaam) Klein Gunnewiek, Groenlo*

Ziehier de eerste fanmail voor Boris. Voor zover we begrepen hebben is er inmiddels al een bloeiende correspondentie tussen president en onderdaan aan de gang, komen ze bij elkaar op de koffie en worden de eerste Tekkenveldslagen uitgevochten. Als Dre maar niet jaloers wordt. (Tekening Timo Visser.)

### PINGPONG-FINALISTEN?

Ik zal me eerst even voorstellen, zodat jullie konijneblazers weten wie jullie meerdere is! Mijn naam is The Extreme Dominator! Tsjakkààààààà!
Oké dames, ga maar weer rustig zitten! Mijn eerste reden tot mijn plotselinge wedergeboorte is dat ik finally wil afrekenen met die koeiemelker die zichzelf Mortal Marcel noemt! Gij zijt hierbij uitgedaagd! Als laatste wil ik nog even kwijt dat die pingpongfinalisten bij PU een fantastisch blaadje bij elkaar nieten! Ga zo door en... I'll be back, girls!!!
*Extreme Dominator Jurgen, Delfzijl*

Het is een beetje stil geweest rond Mortal, zelfs over zijn avonturen in New York (zie vorige PU) hebben wij (nog) niets gehoord. Marcel kennende, zal hij na het lezen van deze brief zijn stilzwijgen doorbreken en ons verblijden met nieuwe post uit Groningen.



## JAZZ REGEERT

Over wortels gesproken: Jazz Jack-Rabbit 2 regeert! Dit is een van de doopste spellen van 1998! Oké, het is een 2D platformspel en zo moeilijk is 't nu ook weer niet, maar het kan helemaal geen kwaad om eens wat anders te proberen dan Tekken 34 of MK 117. Dan nog wat: gedurende de afgelopen maanden heb ik mij af zitten vragen waarom ik nog een abonnement op Power Unlimited had, maar nu weet ik het weer: De Humor! Het is een tijd geleden dat ik eens lekker in een knoop heb gelegen van het lachen om jullie recensies en fotocollages, maar jullie zijn weer op de goede weg, mede dankzij 'In the heat of the Nile' en jullie 'recensie' van de wereld der kruidenvrouwtjes.
*Kaj -Kai- Schulten*
*kaj.schulten@consunet.nl*

Nu nog een North Sea Jazz Jack-Rabbit Festival!

## MILLENNIUM-PROBLEEM?

Het is 14 augustus 2018, ik ben net wakker. In mijn PU t-shirt loop ik rustig van de trap naar beneden richting mijn computer, een Millennium 3 met een kloksnelheid van 2,75 Ghz (Gigahertz). Aan boord heb ik 1,2 Gb GMram (GrijzeMassa) geheugen, een 4D kaart met 128 KBram (KippenBillen), een harddisk met een capaciteit van 2,5 Terabytes, een 144x DVD speler. Eenmaal achter mijn computer gezakt, zet ik de machine aan. Het duurt twee seconden. Ik denk bij mezelf: 'ik mag mijn harddisk wel weer eens defragmenteren.' Op het MicroGates (Internet 2 via de satelliet) surf ik met mijn SatelModem 128M8 (128 Mb/sec) naar het PowerWeb. Mijn mond valt open en ik peuter even heel diep in mijn neus, dan kijk ik uit het raam en zie dat de space-postbode een tijdschrift in mijn S-mail box doet (SpaceBrievenbus). Het is de nieuwe Power Unlimited ... Yes!
Ik ren snel naar de deur en trek mijn net nieuwe Nike Space VR2 schoenen aan. Dan ruik ik iets branderigs. En toen werd ik wakker met mijn vinger in m'n neus en de PU van juli/aug 1998 onder mijn kussen.
*Cristiaan 'AndoK' Haring*
*andok@nettaxi.com*

Volgens ons had je voor het eerst een typische natte gamers droom. Da's niks om je over te schamen, hoor. Je mag jezelf nu een echte man noemen!

## N64 LINE-UP

Hier is een aardig brokkie N64-nieuws. Wipeout 64 komt in november uit. Grand Theft Auto 2 en Carmageddon 2 zullen allebei ook op de N64 verschijnen. Er is alweer een opvolger bekend gemaakt van Banjo Kazooie; Banjo Tooie genaamd. Als je Banjo Kazooie uitspeelt met alle Jigsaw-Pieces, krijg je foto's te zien van Banjo Tooie. Nadat Turok en Shadowman tot leven zijn gekomen uit strips, is er nu ook nog een derde, Bloodshot. Turok 2 ziet er trouwens veelbelovend uit. Rare heeft nog meer titels dan alleen Banjo Tooie op het programma staan, bijvoorbeeld Perfect Dark, het spel dat GoldenEye zou moeten verslaan. Ze hebben ook bekend gemaakt dat ze werken aan Donkey Kong World (werknaam). Rare werkt verder nog aan een of ander schietspel: Jet Force Gemini.
Van Nintendo zelf komt Zelda:The Ocarina of Time, die als het goed is in december hier uit zal komen.
Er wordt trouwens al aan een 64DD versie van Zelda gewerkt.
Verder komen er nog titels als: Penny Racers, Tasmanian Express, Space Race, Starshot, Micro Machines, Fighting Force, Win Back, Harrier 2000, Superman, Pokémon Stadium, Must Die!, Silicon Valley, Glover, Nightmare Creatures, F-Zero, V-Rally, Body Harvest, Castlevania, Hybrid Heaven, Wild Metal Country en Starcraft.
M'n allerlaatste nieuwtje is dat er een gun uit zal komen, geschikt voor spellen als Win Black en Hybrid Heaven.
*Job Witteman, Voorhout*

Dat er veel moois uitkomt voor de N64 is geen verrassing, de grote vraag is natuurlijk: wanneer verschijnen al die games? Alweer een extra reden om Power Unlimited te blijven lezen!

## PRO PU READER

Door het slechte zomerweer heb ik veel uren voor I*I zitten werken. Ik ben namelijk parkeerwacht bij een recreatieplas voor speedboten en zwemmers. Ik ben dus afhankelijk van het weer. Maar 's morgens weet je vaak niet wat voor weer het die dag wordt, dus moest ik daar in mijn hok gaan zitten. Ook al plenst het nog zo hard.
Gelukkig had ik de oplossing: ik neem de Power Unlimited mee. Zo word ik dus betaald om lekker onderuitgezakt de PU te lezen. Beschouw mij daarom maar als een professionele PU-lezer. Want wat is er beter dan je favoriete blad te lezen en er per uur ook nog vijf gulden voor te vangen? Ha, I'm the king of the world!
*Jaap, gewoon Jaap, Tolkamer*

Wat dacht je van de PU-redacteuren? Die worden betaald voor het spelen van 'spelletjes'. Over een droombaan gesproken!



## DUNE DUURT

25 april 1998: De Power Unlimited landt op de deurmat. Dat rook ik natuurlijk meteen en vier seconden later heb ik 'm in m'n handen. Cool! Dune 2000!
Een kwartiertje later sta ik aan de toonbank van m'n favo-gamesshop. "Hebben jullie Dune 2000 al?" "Dune 2000? Die komt 19 mei pas."
19 mei 1998: "Hebben jullie Dune 2000 al?" "Nee, die is vertraagd tot 17 juni."
17 juni 1998: "Hebben jullie Dune 2000 al?!" "Uhm... nee nog niet, die is vertraagd tot 15 juli."
15 juli 1998: "Hebben jullie........"
"X-Files, The Game komt morgen....." "What the.... ik moet Dune 2000 hebben!" "25 juli is-ie er echt," belooft de verkoper.
25 juli 1998: "Hebben jullie Dune 2000 al?" "Die is vertraagd tot 28 augustus."
Op dat moment werd alles zwart voor m'n ogen. Waarom duurt het allemaal zo lang? Schaamt Westwood zich soms voor dat spel? Ik durf te wedden dat iedereen in Amerika dat spel al zit te spelen. Hoe lang nog? Hoe lang nog? Hoe lang nog.......
*Alwin Garside, Haarlem*

## WANNEER SCHIJNT DE ZON?

Toen ik de PU van september inkeek, viel mij meteen al op dat er een verslag van Westwood's Tiberian Sun in stond. Maar wanneer komt de echte review nou? En wanneer ligt het spel in de winkels?
*Tiberian Thomas, Amersfoort*

Beste Alwin en Thomas, misschien hebben jullie het al gehoord; Westwood is door Electronic Arts overgekocht van Virgin. Dit zal een van de redenen zijn waarom Dune 2000 zo lang op zich heeft laten wachten. Geplande release ligt nu rond het einde van september. Tiberian Sun staat op de lijst voor november. Alwin, word niet al te kwaad op die verkoper als het weer eens later wordt. Die beste man kan hier helemaal niets aan doen!

## SPEED 3

Aaargh....plets! 'Fok it, een opengereten voetganger op de motorkap van m'n gloednieuwe Porsche!' Ik draai m'n ruitewissers aan en raas weer verder. Er staat een file op de weg dus neem ik maar het voetpad. M'n auto begint bloedvlekken te verzamelen terwijl ik de politie hoor naderen, ze zitten nu echt op m'n hielen. Ik sla een steegje in waar ik een verlaten schoolbus zie staan. Ik zet m'n Porsche aan de kant en neem dan de controle over de bus. Als ik de bus gestart heb, krijg ik plots een bericht: Er is een bom op deze bus, zodra je minder dan 100 km/uur rijdt, ontploft hij. @#$%&%$§!
De politieagent is inmiddels uit zijn auto gestapt en begint naar me te schieten. Ik neem -terwijl ik met m'n ene hand de bus bestuur- met m'n andere hand m'n uzi en richt op de agent. RATATATA! Schreeuwend valt de agent neer. Slierten aders lopen langs zijn buik alsof ze iemand anders zoeken om in te leven. 'Shit, m'n kogels zijn op!' Ik smijt de uzi door het raam.
Gelukkig, ik ben terug op een grote baan. Ik geef plankgas. Ik ben de enige op de baan, waar zijn al de andere auto's? Niet veel later kom ik het te weten, de politie heeft de weg afgesloten met een dubbele barricade. Ik wil remmen en een zijstraatje inslaan, maar wat blijkt... m'n remkabels zijn door! Met hoge snelheid nader ik de barricade, de politie begint te schieten, zij hebben nu de uzi's. Ik ram de barricade, vlieg samen met m'n bus door de lucht terwijl ik m'n snelheidsmeter langzaam zie dalen.



BOEMMM! M'n huid blaast bubbeltjes terwijl ik levend wordt verbrand. De knal wordt gevolgd door meerdere kleine ontploffingen. Ik krimp ineen onder de stoel van de chauffeur terwijl m'n leven voor m'n ogen raast. Ik voel hoe m'n haar in brand schiet en het wordt zwart voor m'n ogen. Game Over.
*Earthworm Jeroen Maus, Jabbeke (België)*

Kijk, dit soort verhalen krijgen wij nou van lezers die teveel Carmageddon hebben gespeeld. We zijn benieuwd hoe akelig de Yo! Post wordt na het verschijnen van Carmageddon 2 (zie het C2-verslag, verderop in deze PU).

# V-Rally N64 in de Finse bossen

**V-Rally is, met een verkoop van meer dan twee miljoen exemplaren, een van de succesvolste racespellen aller tijden. Meer dan logisch dus dat na de PSX- en Game Boy- binnenkort ook een N64-versie verschijnt.**


Zelf scheuren door de Finse bossen!






### GRIJNS

De meesten van jullie weten dat ik een liefhebber ben van alles wat met autosport te maken heeft. Racegames op de eerste plaats natuurlijk, maar ook het Formule 1-spektakel, rally's en Indycar-wedstrijden volg ik op de voet en voor een kartwedstrijdje kun je me midden in de nacht wakker maken.
Je kan je dus wel voorstellen dat ik met een grijns van oor tot oor achter m'n bureau zat toen ik de uitnodiging van Infogrames las voor een eerste blik op V-Rally voor de N64. Wat was namelijk het geval; buiten alle ins and outs over het spel, kreeg ik ook nog eens de kans om zelf in een rallywagen een rondje door de bossen te scheuren en als klap op de vuurpijl zou ik een ritje mogen maken als co-pilot van een van de beroemdste rallyrijders ter wereld: Ari Vatanen. En dat allemaal in een van de mooiste landen van Europa: Finland.

### YOU'RE OKÉ, ED?

Ik kan jullie helaas geen uitgebreid verslag doen van mijn eigen rally-ervaringen omdat het in dit artikeltje natuurlijk ook moet gaan over het spel, maar laat ik je wel zeggen dat het rally-rijden natuurlijk heel cool was, maar de rit naast Ari Vatanen was het opwindenste dat ik ooit heb meegemaakt (sorry dames).
Kun je je voorstellen wat je ervaart als je met 180 km/uur over een bospaadje raast en een enorme bobbel voor je opdoemt? De Ford Escort met Vatanen en mij erin, ging met vier wielen los en zweefde secondenlang door de lucht. Net op het moment dat ik dacht: 'dit gaat goed mis', voelde ik de hand van Ari op m'n knie en hoorde door de speaker van m'n helm: "you're oké, Ed?". Ik moet nog steeds glimlachen als ik daar aan terugdenk.

### NIEUWE VERSIE

Maar goed, hoe was de game? Laat ik met het belangrijkste beginnen: V-Rally op de N64 is niet exact gelijk aan de PSX-versie. Het spel is op verschillende punten aangepast en ge-update. Zo zijn de twaalf auto's, net als in het echte world rally kampioenschap, andere dan die van vorig jaar waar de PSX-versie mee kwam en zijn ze ook mooier vormgegeven. De circuits zijn dezelfde gebleven maar wel op punten verbeterd. Verborgen auto's en een geheim circuit zijn toegevoegd evenals twee extra views. Ook in de Championship- en de Arcade mode zijn kwa opzet en gameplay de nodige wijzigingen, lees verbeteringen, aangebracht.
De spelers van V-Rally op de N64 krijgen dus echt een andere versie op hun TV-scherm dan de PlayStation gamers.

### BETER

Ik heb natuurlijk ook zelf een aantal uren achter de N64 doorgebracht en ik kan niet anders zeggen dan dat het spel me goed beviel. Hoewel sommige dingen nog zeker aanpassing behoeven (en de ontwikkelaars bij elk door mij opgemerkt minpuntje verzekerden dat daar nog aan gewerkt werd; how could they not), is het geen gedurfde uitspraak om te stellen dat V-Rally op de N64 z'n oudere PSX-broertje op sommige punten achter zich laat en in z'n totaliteit vrijwel zeker een iets beter afgewerkte, completere game zal worden.
Eind november zal V-Rally in de winkels liggen en binnen niet al te lange tijd kun je in Power Unlimited een uitgebreide review van deze veelbelovende rallygame verwachten.

ED

# BABY GODZILLA op DREAMCAST

**De Dreamcast laat nog even op zich wachten, maar de VMS, zeg maar de draagbare memory-cartridge/miniconsole heeft zijn weg al naar de redactie gevonden. Een Japanse versie weliswaar maar we wilden het jullie niet onthouden.**




### MINI

De VMS lijkt voor hele kleine vingertjes gemaakt te zijn, want de richtingtoets heeft de grote van een vingernagel en de A en B knopjes zitten precies vier millimeter van elkaar verwijderd. Het schermpje is ook klein, maar wel overzichtelijk en heeft een goed contrast.
Doordat alle menu's in het Japans zijn, is het moeilijk te achterhalen wat deze Godzilla-versie precies doet. Een van de spelletjes hebben we wel kunnen doorgronden. Je ziet Godzilla aan de linkerkant van het scherm en aan de rechterkant zie je een pijl. Die pijl kan je op drie verschillende posities plaatsen: boven, in het midden, of beneden. Als je een keuze hebt gemaakt, druk je op een knop en dan verschijnt er een soort kogel uit het niets. Als die kogel op dezelfde plek komt als waar je de pijl hebt gezet, dan eet Godzilla hem op. Heb je verkeerd gegokt, dan wordt het beestje geraakt en verschijnen er traantjes (het gaat hier om baby-Godzilla, want dat vinden ze in Japan schattiger).
Er valt meer te doen als je twee VMS-en aan elkaar koppelt. Je kan je eigen monster laten groeien uit DNA en ze tegen een andere laten vechten. In principe is de VMS natuurlijk vooral een geheugenkaart voor de Dreamcast, dus wachten we op de redactie nog maar geduldig tot-ie via de import-kanalen in Nederland verschijnt.
**Meer informatie:**
**Gameworld Distributie,**
**telefoon 010-2150500.**

BJØRN

# Oddworld, Abe's Exoddus



**Een jaar nadat we kennismaakten met Abe, het vriendelijke slaafje uit Oddworld, komt Abe's Exoddus. Exoddus is niet het verwachte vervolg op z'n Oddysee (dat komt in 2000 en in 3D!), maar een tussendoortje. Een errug lekker tussendoortje.**

### EXODDUS

Het gaat goed met Lorne Lanning en Sherry McKenna, de oprichters van Oddworld Inhabitants. Niet alleen heeft het eerste spel dat hun bedrijf uitbracht het erg goed gedaan op de gamesmarkt, ze liggen ook nog steeds op schema. Het plan was om in tien jaar tijd vijf spellen uit te brengen, die in die tijdsperiode met de technologie mee evolueren en waarin we steeds iets meer van Oddworld (waar de verhalen zich afspelen) te weten komen.
De spellen vormen samen de Quintology. Het enige probleem dat het tweetal heeft, is dat de verhalen zo uitgebreid zijn, dat er tussen deel een; Abe's Oddysee en deel twee; Munch's Oddysee een gat dreigde te ontstaan van onuitgelegde verhaallijnen. Vandaar Abe's Exoddus. Hierin wordt alles verteld wat eigenlijk in deel een had gemoeten maar waar geen plaats meer voor was.

### GEEN RIP-OFF

Wil dit dan zeggen dat Exoddus een goedkope rip-off van Oddysee gaat worden? Het lijkt er niet op, hoewel het spel nog niet af is en ik er alleen naar heb mogen kijken.
Het verhaal draait deze keer om Soulstorm Brew. Dit is een zeer verslavend drankje, waar Glukkons veel winst mee binnenhalen. Het belangrijkste onderdeel van Brew wordt gevormd door de gemalen botten van Mudokons. Dode Mudokons die hierdoor botten kwijtraken worden Mudombies. Een paar van die Mudombies halen Abe erbij om dat gehak in hun dode lijven te stoppen. En zo gaat Abe weer op reis.

### QUINTOLOGY

Abe moet deze keer harder werken om hulp te krijgen maar heeft, net als alle andere karakters, ook meer gamespeak tot z'n beschikking. Zo kan hij bijvoorbeeld een hele groep Mudokons aanspreken en hoeft hij zich niet meer tot ieder afzonderlijk te richten.
Exoddus werd gemaakt toen men bij Oddworld Inhabitants al anderhalf jaar met Munch's Oddysee bezig was en toont daarom al een beetje van de karakterverdiepingen die in deel twee van de Quintology te verwachten zijn.
Daarbij is het aantal screens in Exoddus meer dan verdubbeld, zijn de puzzels iets begrijpelijker gemaakt (dit betekent dat het wat sneller duidelijk wordt hoe een puzzel opgelost moet worden, waarna je alsnog een keer of honderd doodgaat voordat het lukt op 'm op te lossen) en kan er nu overal gesaved worden.
Al met al reden genoeg om te hopen dat het snel af is, zodat Abe's Exoddus behoorlijk getest kan worden. De verwachting is het novembernummer.
NANCY



# Lucas Arts Opent Deuren (deel 2)


Inside LucasArts Entertainment.

**Power Unlimited stuurde J.J. een paar maanden geleden naar San Fransisco om de nieuwste releases van LucasArts te bekijken. In het septembernummer kwam Grim Fandango en Indiana Jones and the Infernal Machine aan bod, in deel twee staan de nieuwe Star Wars games centraal.**

### SKYWALKER RANCH

Het bekijken van Grim Fandango en Indiana Jones had me hongerig gemaakt. Snel liep ik op een enorme snackautomaat af (alles in de VS is enorm). Precies op dat moment vroeg een van de medewerksters van LucasArts of ik zin had om de lunch op de befaamde Skywalker Ranch te nuttigen. Ik wist niet wat ik hoorde, want er worden maar zelden buitenstaanders op het landgoed van George Lucas toegelaten. De beroemde filmregiseur heeft de ranch laten bouwen om zijn medewerkers compleet van de buitenwereld af te schermen.
Net buiten San Fransisco, midden in de bergen, vind je een idyllisch dorpje met alles er op en er aan.
Zo is er onder meer een geluidsstudio, een gebouw waar de films 'ge-edit' worden, een immense bibliotheek en een marketing-afdeling.

### LASER-SABEL

Hoogtepunt van mijn tripje naar Skywalker Ranch was het bezoek aan het hoofdgebouw. George Lucas heeft dit landhuis tot de nok toe vol gepropt met originele voorwerpen uit zijn films.
Zo stond ik op een gegeven moment met de echte lasersabel van Darth Vader in mijn handen. Ook heb ik een originele X-wing en het originele hoedje plus de zweep van Indiana Jones betast.
Ik werd opgevangen door een van de programmeurs achter Roque Squadron: Bret Tosti. Deze action arcade game wordt in de herfst van 1998 eerst op de N64 uitgebracht. Kort daarna verschijnt de PC-versie.
De reden waarom Roque Squadron wordt gemaakt, is heel simpel. Tosti: "Uit de mailtjes van de fans bleek dat het meest populaire level uit 'Shadows of the Empire', het level met de snowspeeder, was. We besloten daarom een compleet spel rond dat level te bouwen."
Dat is nog eens wat je noemt 'risicoloos spellen uitbrengen'! Alhoewel, het spel moet natuurlijk wel kwaliteit hebben, anders maken de verwende Star Wars-fans er gehakt van. En kwaliteit betekent in dit geval veel geknal en pittige explosies.



### ROQUE SQUADRON

Ik kan je geruststellen. Roque Squadron biedt beduidend meer schietwerk dan de gemiddelde Star Wars-game. Het spel bevat meer dan vijftien levels. Aan het begin van elk level kun je kiezen met welk vliegtuig je de strijd aangaat. De keuze is ruim: X-wings, V-wings, Y-wings, A-wings en Snowspeeders. Ze staan allemaal voor je klaar, tot de strot toe vol met munitie.
Roque Squadron ziet er voor de N64 behoorlijk fris uit. De graphics zijn niet al te pixelig, de explosies en schaduw-werking bijna van PC-formaat en de achtergrond bouwt zich snel op. Bret Tosti kon me helaas nog maar één werkend level van de PC-versie tonen. Desondanks viel het meteen op dat de PC, hoezeer ze ook hun best doen bij Sony, Sega en Nintendo, een enorme voorsprong heeft op het gebied van de graphics. Nogmaals, Roque Squadron ziet er op de N64 bijzonder goed uit, maar de PC-versie is vele malen gladder. Volgens Tosti zal er op de CD-ROM waarschijnlijk ook nog ruimte overblijven om wat meer detail in de omgeving aan te brengen. Ik ben benieuwd.

### BEHIND THE MAGIC

Haden Blackman leidt de produktie van 'Behind the Magic'. Dit is geen spel, maar een uitgebreide gids over Star Wars. Wat heet, het woord 'uitgebreid' dekt nauwelijks de omvang van dit stukje monnikenwerk.
De arme Haden heeft maar liefst 800.000 woorden moeten invoeren. Elk karakter, elk voertuig, elk monster, elk wapen, elke oorlog, elke lokatie,



elke planeet, kortom elk voorwerp dat ooit in een van de drie Star Wars-films te zien is geweest, wordt in deze giga-gids onder de loep genomen. Een uitmuntende interface zorgt er voor dat je razendsnel vindt wat je zoekt.

Over elk onderwerp is een wagonlading informatie te verkrijgen. Een regelrechte aanrader is het bezoek aan de wapenafdeling. Hier kun je elk wapen op een arme 'imperial scout' uitproberen, en zo zien wat voor een vernietigende uitwerking je ammo heeft.
Wat Behind the Magic dubbel interessant maakt, is de aanwezigheid van vier lange, nog nooit eerder vertoonde scènes uit de Star Wars-films. Dit onderdeel heet 'The Lost Scenes'. Verder kun je de screentests van Mark Hamill, Carrie Fisher en Harrison Ford bekijken.

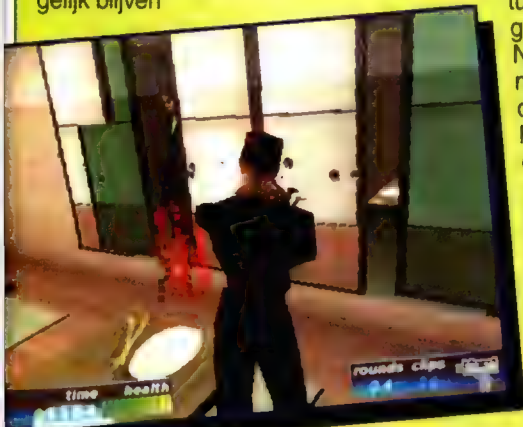
**PRIMEUR**
Een regelrechte primeur viel mij te beurt, toen de arme Haden zijn mond voorbij praatte en vertelde dat Behind the Magic als eerste enkele scènes van de nieuwste Star Wars-film (komt in '99 in de bioscoop) zal bevatten. De PR-dame, die er de hele dag (met succes) streng op toezag dat ik alleen de juiste informatie kreeg, was net te laat was om Haden's mond te snoeren.

**FORCE COMMANDER**
Tja, en dan heb je natuurlijk Force Commander nog, de real-time strategy game waar op internet veel over gezegd en geschreven wordt. De Star Wars-fans zitten met smart op deze titel te wachten. Maar elke keer als ik de naam liet vallen, ontstond er een ijzige stilte in het gebouw van LucasArts Entertainment. Ze wilden er liever niet over praten. Zover ik het kon begrijpen, waren de programmeurs nog niet tevreden over de kwaliteit van de gameplay. LucasArts heeft de oorspronkelijke release-datum van winter 1998 dan ook laten vallen. Wanneer de game wel uitkomt, konden ze me niet vertellen. PU houd je echter op de hoogte.

# Uit De Keuken Van Psygnosis

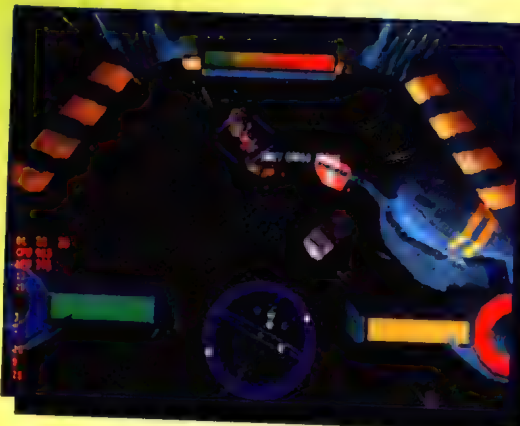
**Kort geleden vloog Boris naar het hoofdkantoor van Psygnosis om daar een blik te werpen op een paar toppers voor het eind van het jaar.**

**THE CONTRACT**
The Contract is een keiharde action game waarbij je als Natasha of Simon een filmachtige storyline moet doorlopen. Simon doet dit in stealth mode en moet zo onopvallend mogelijk blijven maar in het verhaal van Natasha is het de bedoeling om all-out te gaan en iedereen en alles kapot te schieten.
Er is veel aandacht besteed aan details van de characters. Het is bijvoorbeeld mogelijk om iemand eerst in zijn arm te schieten dan door zijn knieschijven en als ie hulpeloos op de grond licht te spartelen, knal je hem nog een keer tussen z'n ogen. Lekker hard dus en voor de motion capture is niemand minder gebruikt dan Andy McNab, de ex SAS-commando die achter de linies in Irak hoogstpersoonlijk een klein leger Irakezen om zeep hielp en er een boek over schreef.
The Contract was nog verre van af maar de PlayStation release date staat niettemin al in november gepland.









**COLONY WARS**
Colony Wars: Vengeance, de opvolger van Colony Wars is af en ziet er heel indrukwekkend uit. De graphics zijn erg mooi en het spel is een echte verbetering ten opzichte van zijn voorganger.
Zo zijn de levels bijvoorbeeld wat minder lineair opgebouwd en bovendien zijn er nu meerdere einden mogelijk. De besturing van de ruimtescheepjes is een genot met de analoge joypad en als je de verschillende wapens gebruikt, kun je duidelijk de invloeden van films als Star Wars terugzien.
Op dit ogenblik was er nog niets bekend van een release op PC, maar de PSX-versie ligt al op 13 november in de winkels.

**WIPEOUT 64**
Nadat Psygnosis werd overgenomen door Sony was het even de vraag of er nog wel titels voor de Nintendo 64 zouden worden uitgebracht. Gelukkig bewijst Psygnosis dat ze nog onafhankelijk zijn door binnenkort PSX-hit WipeOut op de N64 uit te brengen.
Op het resultaat mogen ze trots zijn, al is er geen FMV en zijn er slechts drie muziektracks te horen (Fluke en Propellorheads). Verbazingwekkend echter is de snelheid van het spel. Je gelooft het niet als je het ziet. Een van de leveldesigners speelde een paar levels voor ons en deed dat foutloos en het was net alsof we naar een film zaten te kijken die op dubbele snelheid werd afgespeeld. Echt ongelofelijk.
Er zijn nieuwe levels, nieuwe wapens, nieuwe schepen en het is mogelijk om met zijn vieren tegen elkaar te racen. WipeOut 64 wordt ongetwijfeld de beste versie tot nu toe.
Release: November 98.

BORIS



# TECH TALK

**In deze aflevering van Tech Talk: de Neo Geo Pocket (concurrent voor de Game Boy?), Sonic Adventures (het 1e Dreamcast spel) en extra geheugenuitbreiding voor de N64.**

Wie de eerste jaren van Power Unlimited heeft meegemaakt kan zich misschien de Neo Geo nog herinneren: een 32-bits cartridge based console met gigantische plastic dozen die door moesten gaan voor cartridges. Die cartridges waren ook nog eens zo duur (rond de ƒ 500,-) dat het systeem niet veel sukses boekte in Nederland.
SNK, de fabrikant van Neo Geo, probeert het nu opnieuw met de Neo Geo Pocket, een draagbare console die je aan Sega's toekomstige Dreamcast moet kunnen koppelen. Het platte, brede apparaat heeft een monochrome scherm met acht grijsniveaus en, zoals op de eerste plaatjes te zien is, een aardige kwaliteit. De eerste titels zijn al bekend: een vechtspel met de naam King of Fighters R-1 en Melon's Growth Diary, een adventure.
Volgens de berichten heeft de Neo Geo Pocket een 16-bit CPU, maar ondanks die kracht zou er twintig uur met twee AAA-batterijen gespeeld kunnen worden. De connectie met de Dreamcast wordt gelegd door middel van een optionele adapter. Ook in de maak is een apparaatje waarmee je draadloos met andere Neo Geo Pockets kan spelen. Dit gaat dan niet met infra-rood, zoals naar alle waarschijnlijkheid Nintendo's Game Boy Color gaat krijgen, maar met radiogolven, zodat je ook met de ruggen tegen elkaar kan spelen. Een grappig detail is dat de Neo Geo Pocket behalve een agenda en een wekker ook een overzicht van je horoscoop biedt. Kunnen ze meteen kijken wat de sterren zeggen over de toekomst van dit apparaat.

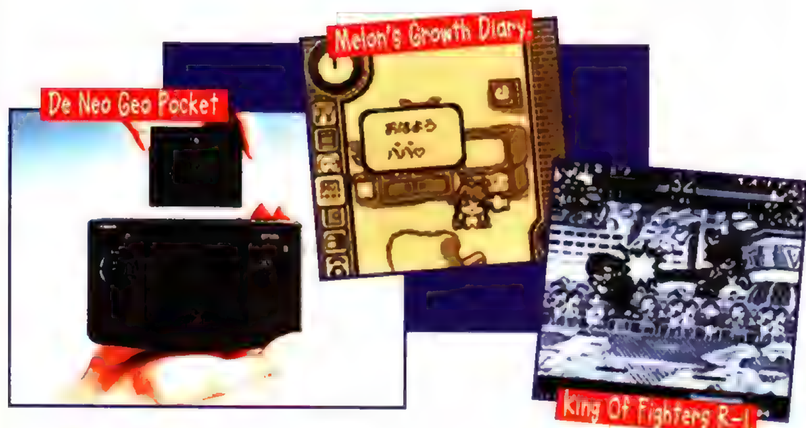

Sonic Adventures.
Veel detail in een gigantische wereld.

Terwijl de Dreamcast nog tot eind 1999 op zich laat wachten (in Nederland tenminste, de Japanners kunnen hem al op hun verlanglijstje zetten voor deze kerst), hebben wij al beelden van de eerste game.
Net als bij de introductie van de Saturn is ook nu weer Sonic de hoofdrolspeler. Het spel ziet er zeer gedetailleerd uit, en dat mag ook wel, want terwijl de mensen van het Dreamcast-team nog aan de 128-bitter aan het solderen waren, zat het Sonic-team al te programmeren. Door de twee teams met elkaar te laten samenwerken zijn er ook suggesties heen en weer gegaan voor verbeteringen aan de Dreamcast zelf.
Yuji Naka, dé Sonic-goeroe, zei dat de grootste uitdaging van het spel, dat Sonic Adventures gaat heten, het ontwerpen van de gigantische wereld was: "De wereld van Mario 64 is al vrij groot, maar het kleine loodgietertje hobbelt er met een sukkeldrafje doorheen. Sonic daarentegen suist razendsnel door het veld, dus hij zou na een minuut al van de ene kant van Marioland naar de andere kant zijn gespurt. De wereld van Sonic Adventures wordt de grootste die ooit in een videogame is getoond."

Het kleine klepje bovenop de Nintendo 64 doet grote dingen als je er de 4 Mb Ram Pak in stopt.
Deze kleine cartridge, die een extra 4 Mb aan geheugen toevoegt aan de N64, is al een tijdje klaar maar pas onlangs liet gamefabrikant Acclaim zien wat het verschil was als je de cartridge gebruikte met Turok 2.
Iguana, de makers van Turok, hebben het spel zo geprogrammeerd dat het in een hoge 640 x 480 resolutie kan werken. Het spel werkt ook prima zonder extra geheugen, maar als je het eenmaal in hoge resolutie hebt gezien, wil je niet anders meer.
Het bedrijf Probe heeft aangekondigd dat hun nieuwe Extreme G 2 ook met de geheugencartridge zal werken. Nintendo zelf heeft overigens nog geen plannen aangekondigd om de cartridge te gaan produceren maar het bedrijf Interact heeft er momenteel een in produktie, en is zelfs met een 8 Mb versie in de weer.
Omdat er nu nog geen games op de markt zijn die met de cartridge werken (het spel moet er speciaal voor geprogrammeerd zijn, anders heb je er niets aan) valt de introductie waarschijnlijk samen met Turok 2.

BJØRN


Meer geheugen in de N64. De introductie valt vermoedelijk samen met die van Turok 2.


De Neo Geo Pocket
Melon's Growth Diary
King Of Fighters R-1




# Op bezoek bij de




Da

**Stel, je werkt voor een heel tof gamesmagazine en je wordt opgebeld met de vraag of je een week naar Dallas, Texas wilt gaan om daar een babbeltje te maken met John Romero over Daikatana? Wat doe je dan? Dan slik je drie keer, knijpt stevig in je wang om te voelen of je niet droomt en brult vervolgens heel hard door de telefoon: JAAAAAAHHHH!!!!**

nieuws


Aardig uitzicht toch?


De videoroom.

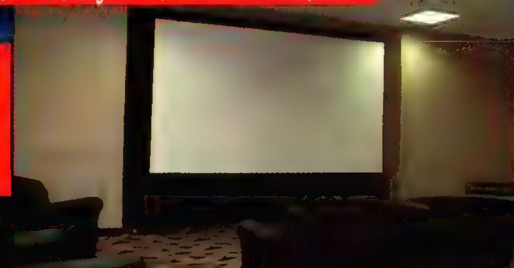

Echt een vriendelijke gast die John Romero.

maker van Doom, Hexen en Quake

# ero introduceert

# ikatana


De gameroom compleet met Tekken 3 kast!


De filmlounge met z'n enorme beeldscherm.

Vind je het gek dat ik enthousiast was, ik bedoel, John Romero, de man die ons spellen heeft gebracht als de Doom-serie, Heretic, Hexen en Quake. De meester die het first person shoot'em up genre zo'n beetje heeft uitgevonden. John Romero, het brein achter het binnenkort te verschijnen Daikatana...
En dat was dan ook het hoofddoel van deze PU-missie: zoveel mogelijk info in te winnen over Daikatana. En ik kan je zeggen, de missie is geslaagd.
Daarnaast was het belangrijk om te kijken wat het pretentieuze Ion Storm nog meer in huis heeft, want bij mijn weten is PU de eerste Nederlandse afgevaardigde die het imposante kantoor van Ion Storm mocht komen betreden.

## RONDLEIDING

Het kantoor van Ion Storm is echt on-ge-lo-fe-lijk mooi. Het is gesitueerd op de 54e verdieping van een enorm shiny gebouw en dat is dan ook meteen de hoogste floor.
Toen ik met de taxi afgezet werd voor het imposante staaltje architectuur en ik tuurde omhoog, werd ik helemaal duizelig. Maar ja, hoogtevrees of niet, op naar de top!
Eenmaal in de lift, druk ik op de knop voor Ion Storm en met een gigantische vaart schiet de lift omhoog. Met piepende oren kom ik aan bij de balie van Ion Storm. Daar word ik vriendelijk ontvangen door Mike Breslin, hoofd PR.
Terwijl Mike me een rondleiding geeft, kijk ik mijn ogen uit. Dit is een werkplek waar je voor je plezier na toegaat. De verschillende programmeurs, tekenaars en ontwerpers zitten her en der verspreid en hebben allemaal hun eigen stekkie, opgesierd met grote Daikatana posters, Quake schetsen, Doom- en andere aktiefiguren. Hierdoor ademt het geheel een heel eigen sfeer.

## HEAVEN

Het kantoor is verdeeld in twee verdiepingen die 'open' zijn en via trappen met elkaar verbonden. Imposant is de gameroom met een biljarttafel, een pingpongtafel en een eigen Tekken 3 kast! Dan is er nog de filmlounge waar de presentaties op een gigascherm plaatsvinden en twee relax-lounges vol leren sofa's en enorme videowalls. Overal staan PC's te ratelen en kun je inloggen of even een gamepje spelen. This is heaven!
Opvallend is dat Ion Storm alles in huis heeft. Een zeer professionele sound-engineer die alle muziek voor zijn rekening neemt (de muziek van Daikatana is ronduit spectaculair, maar daar straks meer over) en ook alle geluidseffecten worden hier opgenomen.
Het meest indrukwekkend waren, naast het waanzinnige uitzicht over heel Dallas en haar skyline, de diverse glazen vitrines met wassen miniatuurfiguren. Overal in het kantoor vind je schaalmodellen van monsters en helden uit Daikatana en andere games. Wat zou ik daar graag een exemplaar van mee willen nemen, maar helaas, zo ver ging de gastvrijheid nu ook weer niet.

## JOHN ROMERO

Op de tweede verdieping is het kantoor van de man himself gesitueerd: John Romero. John is iemand die alleen door zijn verschijning al tot de verbeelding spreekt. Hij is klein maar breed, heeft een tikkie Aziatisch uiterlijk en is getooid met een enorme kop pikzwart haar dat meestal in een grote staart is gebonden.
Hij is als een groot kind in een speelgoedwinkel die hij zelf beheert. Zijn voortdurende glimlach en zijn kleine brilletje geven hem iets intellectueels mee.
Ik vroeg John hoe hij het first person shoot'em up genre anno 1998 ziet en hoe hij tot 'zijn' Daikatana is gekomen.
"De meeste games in het genre hebben een repetitief karakter", begint John. "Als speler begeef je je voortdurend in donkere ruimten, die niet echt veel van elkaar verschillen. De programmeurs ontwerpen een ruimte en kopiëren die vervolgens een stuk of tien keer met telkens iets andere eigenschappen. Ook loop je voortdurend in het donker.
Unreal had gelukkig wat buiten lokaties, maar de meeste tijd bevind je je ergens binnen.
In Daikatana speel je heel veel in zogenaamde open lokaties. Pleinen, besneeuwde velden, binnen in een hof van een kasteel en ga zo maar door. Bovendien zijn de levels voortdurend anders, je zult bij wijze van spreken geen enkele muur twee keer zien. Ieder gebouw is weer anders, met verschillende kamers, inrichting, reliëf en opbouw."
"Maar dat is niet het enige", vervolgt Romero. "De levels onderling verschillen van elkaar, maar ook de diverse werelden zijn totaal anders. Daikatana kent vier totaal verschillende speelomgevingen, alle vier in een andere tijdzone."


Hiro Miyamoto.


Romero speelt zelf een leveltje.


characters stonden veilig achter glas.


Todd Porter

# Daikat






Nog last van een fobietje?



Mooie buiten-lokaties.

**DAIKATANA**

Laat ik eens het verhaal van Daikatana vertellen. Jij speelt Hiro Miyamoto, een expert op het gebied van Japanse geschiedenis en wapenkunst.

Een duivelse wetenschapper genaamd Jarred Benedict heeft het medicijn tegen Aids gestolen. Hiro, reist samen met zijn vrienden Superfly Johnson (een grote negroïde bul) en Mikiko Ebihara (een sportieve, Japanse schone) door de tijd om bijdehante Benedict te vinden. Hierdoor komen ze in vier tijdzones en parallelle werelden terecht. Dit zijn toekomstig Japan (het jaar 2450), het oude Griekenland (2030 voor Christus), het donkere Noorwegen in de Middeleeuwen (560 voor Christus) en het futuristische San Francisco (het jaar 2030).

Omdat we te maken hebben met parallelle werelden (zeg maar een verknipte kopie van de echte wereld) zijn de verschillende tijdszones bezaaid met de meest angstaanjagende monsters, wezens en figuren die je maar kunt bedenken. Dit maakt de zoektocht naar Benedict er niet makkelijker op.

Essentieel is dat Hiro de Daikatana bemachtigt, een groot, magisch zwaard.

"Daikatana is een Japanse fabel", vertelt John. "Het is een tegenhanger van de veel bekendere Engelse saga over het zwaard van Excalibur en Koning Arthur. Daikatana betekent letterlijk 'Groot Zwaard'. De Daikatana is een eeuwenoud handwapen met magische krachten. Een zwaard dat leeft en dat krachtiger wordt, naarmate zijn gebruiker dat ook wordt. Hiro heeft de Daikatana nodig om Benedict uiteindelijk te verslaan, legt Romero uit."

**RPG**

Opvallend is dat Daikatana veel RPG elementen kent. Zo speel je het spel dus met je sidekicks Superfly en Mikiko. Deze zullen je ter zijde staan, maar ook af en toe verdwijnen.

Ze praten voortdurend met Hiro, komen met suggesties, vinden wapens en helpen je tijdens je lange, zware strijd. Je hoeft dus niet voortdurend zelf alle monsters te killen. Ook kan je health toenemen en krijg je experience points.

Het mooiste onderdeel zal het spelen met het zwaard worden, alleen is daar nog geen vrijgegeven ontwerp van. Je kan als speler namelijk zelf bepalen of je je experience points naar je eigen lichaam zal laten gaan of dat het zwaard ze 'opneemt'. Dit geldt ook voor de Health points. Je zwaard kan, met andere woorden, steeds sterker worden, terwijl jij als Hiro nog wel met damage rondloopt.

Je kan ook alle health voor jezelf houden, maar dan benut je de magische krachten van het zwaard weer niet optimaal. Het is dus aan de speler om te bepalen hoe hij daar mee om wenst te gaan.

**WAPENS, WERELDEN & WEZENS**

Het vechten en schieten, hoe staat het daarmee? Dat is in Daikatana zowel een visueel genot, alsmede een verademing voor de gameplay.

De verschillende werelden zijn verbluffend gedetailleerd. Voor iedere wereld is een andere ontwerper aangetrokken. Zo kent de middeleeuwse wereld heel veel rotsen en spelonken, samen met huiveringwekkende kastelen. De rotsen lijken vrijwel levensecht. Op de Griekse wereld hebben ze een deskundige gezet. Oude Griekse tempels en gebouwen worden bevolkt door mythische wezen als de Minotauer, de Cyclops (eenogig monster) en de Griffioen (half leeuw, half arend).

In San Francisco vind je jezelf in Alcatraz. Echte bouwtekeningen zijn gebruikt om dit gevangeniscomplex zo realistisch mogelijk na te bootsen. En het gevangen geboefte bestaat niet bepaald uit de vriendelijkste gasten.

Verder zijn er nog robotachtige vijanden in Japan (mechanische kikkers en robots), gemuteerde gorilla's in San Francisco, weerwolven, boogschutters, zwijnentanks en zo kan ik nog wel even door gaan.

De wapens zijn ronduit spectaculair. Ik ga ze niet allemaal noemen, want het zijn er zestien in totaal. Het zijn niet allemaal schietwapens, al zijn die natuurlijk in de meerderheid. Er zijn ook een soort van magische wapens, een beetje a la Hexen. Zo kun je in oud-Griekenland met een magische discus gooien of gebruik je een venom staf. Deze staf heeft een aantal slangen-



Van schets...



Even poseren voor de [illegible].



Een uitgewerkte zwijnentank.

# ana


Armor met verrassende effecten.


Je beeldscherm smelt ervan.



Zo begint het allemaal.

koppen aan de uiteinden, die vervaarlijk naar je tegenstander bijten.
M'n persoonlijke favoriet is een soort lavastaf waarmee je kolossale meteorieten kunt afvuren die, eenmaal een vijand of muur geraakt, ook nog eens in kleine brokken ontploffen.
Absoluut te bruut is de Nharres Nightmare: een staf met een duivelschedel. Dit is het zogenaamde 'kill'em all' wapen uit de Middeleeuwse tijdzone. Je betovert je vijand met de staf, waarna er een enorme demon verschijnt die de dichtstbijzijnde vijand met huid en haar verslindt. De overgebleven stukken vlees, zuigt de staf naar zich toe voor energie. Heftig.

### DOMINION

Het eerste spel dat echter van Ion Storm afkwam was geen shooter maar een strategische wargame genaamd Dominion: Storm Over Gift 3.
Nu is dat spel niet door iedereen positief besproken, waaronder ook ondergetekende. Ik moet hier echter toch tot een kleine rectificatie overgaan. De preview-versie die ik testte, was nog niet helemaal optimaal. Zo had ik maar één moeilijkheidsgraad en waren de multi-player-opties niet goed geïntegreerd. Nu ik de full version heb gezien en gespeeld, moet ik toch bekennen dat het spel me op een paar punten meer aanspreekt.
Het is nog steeds niet het meest baanbrekende spel allertijden en ik vind de graphics nog steeds te vlak en het spel te veel op C&C lijken. Wat ik wel moet bekennen is dat wanneer je het spel op de hoogste moeilijkheidsgraad speelt, het een stuk uitdagender wordt.
Maar met name op multi-player gebied scoort Dominion goed. Je kunt per speler met 250 units tegelijk aanvallen. Dus je kunt je wel voorstellen wat voor enorme veldslagen dat op het Net oplevert. Je zou dus ongeveer anderhalve punt bij mijn cijfer uit het septembernummer op kunnen tellen. Bij deze.

### NIEUWS

Heeft Ion Storm nog meer te bieden dan Daikatana en Dominion? Ja, maar daar moeten we voorlopig nog even op wachten. Men is momenteel druk bezig met Anachronox, maar daar doet iedereen heel geheimzinnig over.
Het is een soort Tomb Raider-achtig spel, waarom met RPG elementen en een volledige 3D wereld die gebruikt maakt van de Unreal-engine. Waarschijnlijk weten we hier na de ECTS meer over.
Todd Porter, de ontwerper van Dominion is inmiddels alweer bezig met een nieuw spel, genaamd Doppelganger. Het verhaal daarachter heeft in de verte iets weg van Mesiah, omdat je in dit spel ook gebruik maakt van andere levende wezens. Zij zijn de gastheer en jij bent een parasiet, die hun lichaam en geest overneemt.
Todd zei nog wel iets heel opmerkelijks over Doppelganger: "Het verschil tussen multi-player en single-player is er niet." Wat hij daar nu precies mee bedoelde, weet ik niet en ik heb al nachten liggen peinzen. Any ideas? In ieder geval kunnen we de komende jaren nog heel veel van Ion Storm verwachten!

JAN


Dit monster kleurt mooi bij z'n wapen.


De hoofdpersonen uit Anachronox waar we na de ECTS meer over zullen horen.

## PRIJSVRAAG

Oh ja, ik zou het bijna nog vergeten. Natuurlijk kom ik niet met lege handen naar huis. We hebben een zeer spectaculaire prijsvraag verzonnen. Ik heb namelijk twee exclusieve Daikatana posters weten los te peuteren, gesigneerd door niemand minder dan John Romero himself!
Wil jij de trotse eigenaar worden van zo'n heus collectors item? Geef dan antwoord op de volgende vraag. Wat betekent Daikatana letterlijk en waar komt het verhaal achter Daikatana vandaan?
Stuur je antwoord op o.v.v. Daikatana naar:

**POWER UNLIMITED**
**POSTBUS 9805**
**1006 AM AMSTERDAM**

en wie weet win jij deze bijzondere prijs!


Weirde gasten in overvloed.


De Nharres Nightmare staf.


Grieks geweldig.

nieuws

# TRIOOTJE UBI SOFT

**De vanuit Parijs opererende softwareproducent UBI Soft had deze zomer drie gloednieuwe titels klaarliggen, die binnenkort gereleased gaan worden. Een legertje journalisten werd uitgenodigd voor een intense presentatieweek in Montreal.**

Het doel van onze reis was natuurlijk het spelen van de drie nieuwe titels en nadat we nog een dagje werden vermaakt met hapjes, drankjes en een spectaculaire wildwatertocht, werden we dan ook 's ochtends in alle vroegte naar het Canadese UBI Soft hoofdkwartier gereden.
Twee uitputtende dagen waarbij de pers zelf achter de bèta-versies mocht plaatsnemen, gaven een goede impressie van de drie nieuwe games van het bedrijf dat ons eerder verblijdde met titels als Rayman en POD.


Hard werken daar in Montreal.

### TONIC TROUBLE

De aktie/adventure-titel Tonic Trouble draait om de sukkelige antiheld Ed the Space Shaker en is, net als Rayman, opgebouwd uit polygoon-based animaties. De look en feel van de game zijn dan ook bijna identiek aan het spel uit 1995, maar dan gemaakt met de technische mogelijkheden van nu.
De graphics zien er veelbelovend uit en het spel is voorzien van dezelfde geluidskwaliteit als een hollywood-bioscoopfilm. Om het spel uit te spelen, moeten elf levels worden doorkruist, die variëren van puzzels tot sneeuw-afdalingen.



### HYPE, THE TIME QUEST

De tweede game die de internationale pers te zien en te spelen kreeg, was Hype The Time Quest, een soort 3D-adventuregame met Playmobil-poppetjes.
De speler moet hoofdpoppetje Hype door verschillende tijdzones heen sturen om de gemene Black Knight te verslaan. Het spel is best aardig als je een hardcore Playmobil-fan bent, maar is verder niet echt heel bijzonder te noemen.

### SPEED BUSTERS

Speed Busters is een racegame die komische animaties combineert met hoogstaande race-simulatie-kwaliteit. Toen ik plaatsnam achter het stuur van een testversie viel mijn mond wagenwijd open. Speed Busters gaat namelijk een verschrikkelijk dope racegame worden, met een hele hoop leuke extra's. Zo kun je het uitgebreide assortiment auto's voorzien van de meest spectaculaire kleuren, zijn de graphics om je vingers bij af te likken en is de game voorzien van een wel hele vette soundtrack. Daarnaast gaat UBI Soft een gratis gameserver draaien, waar je online tegen zeven andere snelheidsduivels kan aantreden. Speed Busters draait alleen op snelle bakken (minimaal P200+3Dfx!) maar is dan ook een van de snelste en vooral spannendste racegames die ik ooit zag.

ANDREAS




## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Volgende maand kun je iiteraard weer onder voorbehoud) (p)reviews verwachten van:

Rainbow Six (PC), WipeOut64 N64), Grim Fandango (PC), Grand Prix Legends (PC), Jetfighter Full Burn (PC), Carmageddon 2 (PC), Apocalypse (PSX), Starshot (N64), C3 Racing (PSX), Earthworm Jim 3D (PC), Oddworld Exoddus (PSX), Half Life (PC), Dodgem Arena (PC), Ring (PC)
en nog veel, veel meer.
Het novembernummer van Power Unlimited ligt vanaf 23 oktober in de winkels.

# Sid brengt Alpha Centauri



**De man die ons spellen bracht als Civilization I en II, Railroad Tycoon en Gettysburg, zal nog voor het eind van het jaar zijn nieuwste telg releasen: Aplha Centauri.**



### ALPHA VAN ALPHA

Sid was onlangs in het land en wel in het kantoor van Electronics Arts Nederland in Rotterdam. Daar was hij samen met zijn piepjonge zoontje (die nu al een computergame-expert en programmeur is) om Alpha Centauri te laten zien. Het spel is nog in een zeer vroeg alpha stadium, maar het is duidelijk dat fans van Sid's vorige games ook nu weer volop aan hun trekken zullen komen.

### FILOSOFIE

Sid heeft wat met beschaving, zo ook het thema in AC. De mensheid heeft de aarde verlaten omdat het daar niet meer uit te houden is: milieurampen, vergiftigingen, oorlogen; de hele rataplan.
Niet langer verdeeld in landen en continenten is de mensheid opgedeeld in zeven verschillende groepen die allemaal een andere filosofie aanhangen. De speler kiest een zo'n groep en hangt daarmee dus een bepaalde levensinstelling gaan.
Waar leg je op je nieuwe in te richten planeet de nadruk op? Ga je voor het milieu, ben je meer een man van de diplomatie of vind je dat handel en wetenschap voorrang moeten hebben. Afhankelijk van de groep die je kiest, zul je dus ook sterke en zwakke kanten hebben.

### TERRAFORMING

Een leuke feature die AC kent is de zogenaamde terraforming ability. Hiermee heeft de speler de mogelijkheid het te ontginnen terrein naar zijn hand te zetten door heuvels te maken, water toe te voegen of juist gebieden droog te leggen etcetera. Daarnaast zal onderhandelen met de andere groepen weer de boventoon voeren, hetgeen resulteert in verbonden, verkiezingen, oorlogen en handel.
JAN







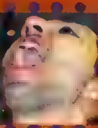
# de redaktie

**Verderop in deze Power Unlimited vind je een uitgebreid verslag van Carmageddon 2, dus ligt het voor de hand om jullie Power-redaktie te vragen naar hun beste stunts op en naast de weg. 'Carmageddon, the real thing'.**



### MARK B.

Toen onze stoere Amerikaan voor het eerst in Nederland de grote weg op durfde, vielen hem twee dingen op.
1) Europeanen rijden helemaal niet op de linker weghelft.
2) De maximumsnelheid ligt aanzienlijk hoger dan in de USA.
Daar heeft hij zich twee weken in het ziekenhuis slap om gelachen.



### SKATE

Skate's grote wens was om ooit een eigen koeriersdienst te beginnen. Lekker op z'n crossfietsje dwars door Amsterdam pakjes bezorgen. De eerste dagen waren hoopvol, tot het moment dat hij opeens een vrachtje voor Maastricht in handen kreeg en bedacht dat de snelste route naar het zuiden via de A2 loopt.



### NANCY

Een ster met karten, zo weten we inmiddels na diverse PU-party's en tientallen klachten van haar fijne PU-collega's. Meest gehoorde kreten: Ze speelt vals, haar kart is opgevoerd, mijn been doen pijn, mama ik wil naar huis, heeft ze iets met Jos Verstappen?



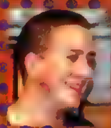
### JAN

Jan raakt regelmatig verblind door Amsterdams vrouwelijk schoon en dat heeft een naar effect op voetgangers, overstekende omaatjes, lantarenpalen en andere lastige objecten. We hebben daarom maar snel een zonnebril voor blue eyed Jan aangeschaft.



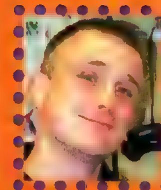
### ED

De laatste dagen van Ed op de PU redaktie zijn geteld. Koopt van zijn spaarcentjes een heuse rallywagen, emigreert naar Finland en gaat in de leer bij Ari Vatanen. Tenminste, als de politie van Monnickendam hem op tijd laat gaan. 'Maar meneer de agent, ik wilde vast oefenen en er liep heus niemand in het park, hoor.'



### ANDREAS

Die arme jongen heeft een drankprobleem,' hoorden wij laatst van een gamesfirma met wie hij naar Canada is geweest. Zat binnen vijf minuten met een six-pack op de rug van een eland en riep: 'Kijk, jongens, zonder handen!' Eland schiet in galop en UBI Soft heeft uren naar PU-redakteur moeten zoeken. Eland en Dre zijn sindsdien vrienden voor het leven.



### RUBEN

Ruben is:
a) Kandidaat voor de review van Carmageddon 2 op PSX.
b) Kort geleden vertrokken voor een werkvakantie in New York.
'Tuurlijk jongen, je kunt er best een auto huren,' vertelden we gniffelend. Goede voorbereiding, dachten we in 't geniep.



### KEES

Kees is:
a) Kandidaat voor de review van Carmagedon 2 op N64.
b) Kort geleden met Ruben vertrokken voor een werkvakantie in New York.
'Tuurlijk jongen, je kunt best je vouwfietsje meenemen,' vertelden we gniffelend. Goede voorbereiding, dachten we in 't geniep.



### BJØRN

Iedere keer als Bjorn naar de redaktie rijdt om zijn games op te halen, regent het. Dat is niet zo erg, maar Bjørn komt altijd op de fiets. Een keertje heeft-ie het met een paraplu geprobeerd. Had-ie net de stormmeldingen op de radio niet gehoord. Moest de brandweer 'm uit de bovenleiding van tram 2 plukken.



### THOMAS

De rust zelve en vraagt zich daarom regelmatig af waarom hij toch al die filemeldingen op de radio hoort. Als Thomas rijdt is de weg altijd totaal verlaten. Jammer alleen van getoeter achter hem.



### J.J.

J.J. heeft geen rijbewijs. Wij vragen ons af waarom. J.J. is een heer in het verkeer. Hij laat de schoolkinderen altijd rustig oversteken als hij met zijn superbike door de Kalverstraat toert. J.J. vindt zo'n rijbewijs overbodig. Hij is toch sneller dan de politie. Zegt-ie.



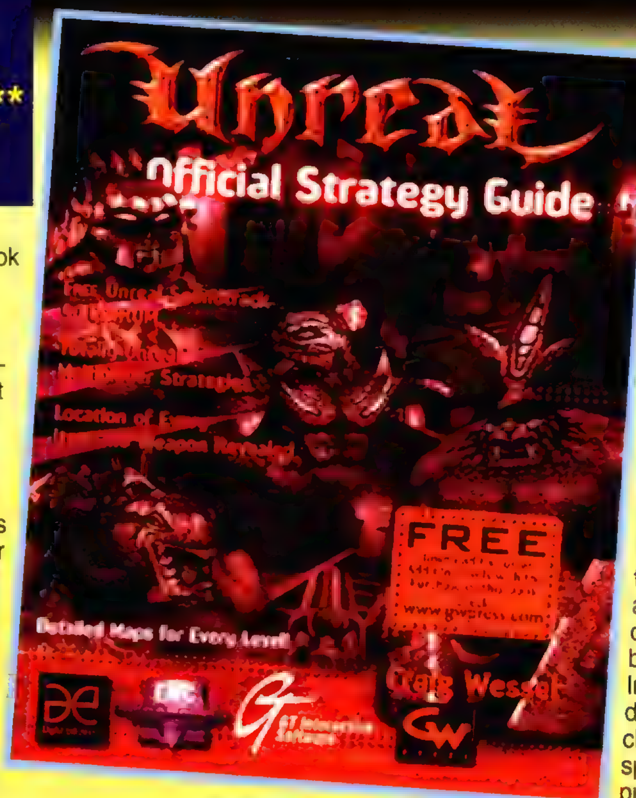
### BORIS

Heeft via vage maffiaconnecties een leuk bootje op de kop getikt en test voortaan nieuwe games in de haven van Monaco. Af en toe gaat-ie dan een stukje varen. Arme voetgangers in Carmageddon? Zielige vissen in de Middellandse Zee, zul je bedoelen!

**Hoeveel gamers zouden er op dit moment ergens vastzitten in het vijandelijke en bijzonder uitgebreide territorium van Skaarj? De programmeurs van Unreal hebben van de tientallen creaturen namelijk niet bepaald makke lammetjes gemaakt. Niet getreurd, redding is nabij. Craig Wessel heeft voor jou het hele Skaarj-land in kaart gebracht.**

| | |
|---|---|
| Titel: | Unreal, official strategy guide |
| Taal: | Engels |
| Auteur: | Craig Wessel |
| Uitgever: | GW Press |
| ISBN: | 1-56893-901-9 |
| Prijs: | $19,95 |

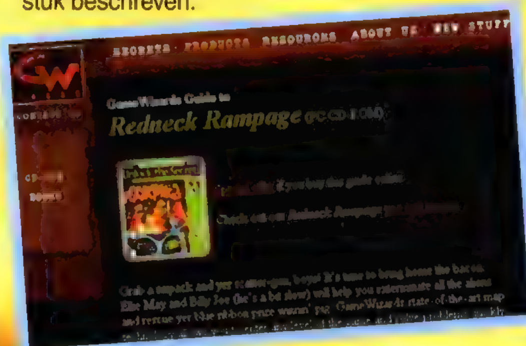
WAARDERING: ****




Craig Wessel is een echte 3D shoot'em up crack. Hij maakte in het verleden al strategiegidsen voor Doom 64, Duke Nukem 64, Duke Nukem Total Meltdown, Hexen, Hexen II, Quake, Quake II en Dominion: Storm over Gift 3. Je begint je bijna af te vragen of die gast überhaupt nog iets anders doet. Maar goed, het is dus duidelijk dat je het schrijven van een puike strategie-gids wel aan meneer Wessels kunt overlaten.
Unreal, 'official strategy guide' is een van de meest gedetailleerde boekwerkjes die ik ooit heb gezien. Nou ja, boekwerkje; de pil telt bijna 350 pagina's. Maar er staat dan ook alles in wat je over Unreal wilt weten. Elke gang, elk monster elk wapen, feitelijk alles wat je in het spel tegenkomt, beschrijft Wessels. Je kunt met dit boek eenvoudigweg niet meer verliezen. Zelfs niet in de Multiplayer mode, want ook alle aspecten van deze mode worden uitvoerig onder de loep genomen.
De gids bestaat uit vier hoofdstukken en twee appendixen. In hoofdstuk I word je door Wessels vertrouwd gemaakt met het spel. De controls en de omgevingen worden kort besproken. Ook zet hij systematisch alle wapens en monsters op een rij. Plaatjes verduidelijken het geheel. Wessels geeft je verder ook nog enkele goede strategische tips. Je kunt nu aan de gang, zonder de rest van het boek, als je wilt. Hoofdstuk II komt van pas als je ergens vastloopt. Hier staat namelijk een uitgebreide walktrough.
Hoofdstuk III ontrafelt alle geheimen van de multiplayer mode. Elke map wordt gedetailleerd beschreven.
Hoofdstuk IV behandelt de editor. Wessels legt uit hoe je het snelst de meest prachtige levels kunt bouwen. Handig, want het bouwen met de editor wordt door velen als het lastigste onderdeel van het spel beschouwd.
In de twee appendixen krijg je alle cheatcodes van het spel en wordt de prachtige muziek van Unreal nader belicht.
Als bonus is er een CD met deze muziek bij het boek gestopt.

# Internet

De prachtige internetsite van GW Press wil ik jullie niet onthouden. Alle boeken die deze Amerikaanse uitgever heeft uitgebracht, worden op deze overzichtelijke site stuk voor stuk beschreven. Titels in voorraad zijn onder andere Duke Nukem 64, Quake II, Odd World: Abe's Oddysee, StarTrek: Starfleet Academy en Civilization II.
Ook kun je bij GW Press zogenaamde interactieve strategiegidsen op CD-ROM kopen. Je klikt je dan op je PC een weg naar de juiste tips. Veel goedkoper dan het zoeken van cheatcodes en walkthroughs op internet. Er zijn onder meer CD-ROM's van Blood, Duke Nukem 3D, Redneck Rampage, Shadow Warrior en Tomb Raider. Zitten volgens mij dus wel een paar toppertjes bij.
GW Press laat het niet bij een beschrijving. Ze geven ook gratis een deel van de hints, tips en cheatcodes weg. Erg handig. Zet deze site dus maar bij je bookmarks. Naar mijn weten is het nog niet mogelijk om de boeken via internet te bestellen. Telefonisch bestellen is wel mogelijk. De boeken of CD-ROM's heb je dan een paar dagen later in je bezit.
De site van GW Press kun je vinden op *www.gwpress.com*






power unlimited's

# POWER HITS

**Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:**

### NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| Mortal Kombat 4 (juli/aug) | 9,3 |
| Banjo Kazooie (september) | 9,1 |
| Int. Superst. Soccer 98 (juni) | 8,9 |
| World Cup 98 (juni) | 8,8 |
| NBA Courtside (juli/aug) | 8,7 |

### PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| Sentinel Returns (juli/aug) | 10 |
| Duke Nukem: Time To Kill (september) | 9,6 |
| Heart Of Darkness (september) | 9,6 |
| Tekken 3 (juli/aug) | 9,5 |
| Vigilante 8 (juli/aug) | 9,3 |
| Mortal Kombat 4 (september) | 9,2 |
| Deathtrap Dungeon (juni) | 9,2 |
| Colin McRae Rally (juli/aug) | 9 |
| Captain Blasto (juni) | 9 |
| Bust-A-Move 3DX (juni) | 9 |
| V-Ball (juni) | 9 |
| The Fifth Element (september) | 8,9 |
| Soccer Golden Goal (juni) | 8,9 |
| Motorhead (september) | 8,8 |
| Dead Ball Zone (juli/aug) | 8,8 |
| World Cup 98 (juni) | 8,5 |
| Crash Bandicoot (september) | 8,4 |
| Bomberman World (juni) | 8,3 |
| Point Blank (juni) | 8 |

### PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Unreal (juni) | 9,8 |
| Heart Of Darkness (juni) | 9,7 |
| Commandos (september) | 9,4 |
| Forsaken (juni) | 9,4 |
| Colin McRae Rally (september) | 9,2 |
| Deathtrap Dungeon (juli/aug) | 9,1 |
| Superbike W.C. (september) | 9 |
| Might & Magic VI (juni) | 9 |
| World Cup 98 (juni) | 9 |
| Final Fantasy VII (september) | 8,9 |
| Incoming (juli/aug) | 8,9 |
| Johnny Herbert's Grand Prix (september) | 8,8 |
| Conflict Freespace (september) | 8,8 |
| Nightmare Creatures (september) | 8,8 |
| The Golf Pro (juni) | 8,8 |
| Redneck Rides Again (juni) | 8,8 |
| Spec Ops (juli/aug) | 8,8 |
| SWAT 2 (juli/aug) | 8,7 |
| Reah (juni) | 8,7 |
| Tripple Play 99 (september) | 8,5 |
| X-Com Interceptor (juli/aug) | 8,5 |
| Bust-A-Move 2 (juni) | 8,5 |
| Mech Commander (september) | 8,4 |
| Outwars (juli/aug) | 8,3 |
| Alien Earth (juli/aug) | 8,3 |
| World League Soccer 98 (juni) | 8,3 |
| Tex Murphy Overseer (september) | 8,2 |
| KKND 2 (juli/aug) | 8,2 |
| WK Voetbal Avontuur (juni) | 8,1 |
| Hexplore (juni) | 8,1 |
| Fallout 2 (september) | 8 |
| Micro Machines V3 (juli/aug) | 8 |
| Monster Truck Madness 2 (juli/aug) | 8 |
| Emergency (juli/aug) | 8 |
| Motorhead (juni) | 8 |

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

# games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC).
De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.powerweb.nl). Omdat de PowerTop-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zal je ook regelmatig oudere budget-titels tegenkomen. Het zwarte cijfer is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

## NINTENDO POWER TOP 10

1. (-) Banjo Kazooie (N64)
2. (1) GoldenEye 007 (N64)
3. (4) Yoshi's Story (N64)
4. (2) World Cup 98 (N64)
5. (-) Cruisin' World (N64)
6. (-) Wave Race (N64)
7. (-) WCW vs NWO (N64)
8. (-) Clay Fighter 63 1/3 (N64)
9. (-) Bust-A-Move 2 (N64)
10. (-) Bomberman 64 (N64)

## PC POWER TOP 10

1. (3) Commandos
2. (-) X-Files The Game
3. (7) Heart Of Darkness
4. (2) World Cup 98
5. (-) C&C: Mission Tesla
6. (9) Final Fantasy VII
7. (-) Grand Prix 2
8. (-) Emergency
9. (1) Unreal
10. (5) Starcraft

## PLAYSTATION POWER TOP 10

1. (1) Gran Turismo
2. (-) Heart Of Darkness
3. (-) Colin McRae Rally
4. (8) Tekken 2 (Platinum)
5. (6) Tomb Raider (Platinum)
6. (10) Crash Bandicoot (Platinum)
7. (3) Resident Evil 2
8. (-) Nascar '98
9. (7) Formula 1 '97 (Platinum)
10. (-) MK Trilogy



Guillemot
Ubi Soft
Guillemot International en Ubi Soft Entertainment
Openen NEDERLANDSE Vestiging
"Volgend op de sterke marktgroei en trends in de Nederlandse markt, hebben Guillemot International en Ubi Soft Entertaiment een Nederlandse Vestiging geopend. Vanuit deze vestiging kunnen wij onze relaties een hoge servicegraad en een nauwe samenwerking bieden. Bovendien zullen onze produkten nog meer ondersteund worden door op eindconsument gerichte marketinginspanningen!"
Nadine Gesbert – Managing Director
Ons adres luidt:
Guillemot International B.V. / Ubi Soft Entertainment B.V.
Huizermaatweg 3a, 1273 NA Huizen
Tel: (035) 528 88 00, Fax: (035) 525 28 72
Tonic Trouble
S.C.A.R.S
playmobil action games
All Star Tennis '99
All Star Tennis
niet te bijdehand, Herd
in oktober gaan jullie d'r aan!
Ubi Soft
Shadow Gunner
Heavy Metal
Combat
Rayman 2
The Great Escape
Phoenix
16MB
Home Studio 64
Maxi Sound
D-JUMP

screenshots

# GODZILLA

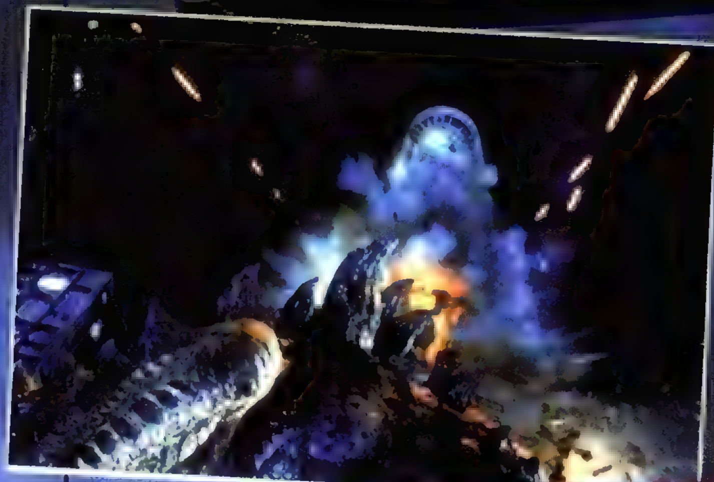
**De film Godzilla, die momenteel wordt gepromoot met de slogan 'size does matter', heeft helaas weinig te maken met het Japanse monster dat jaren geleden over Tokyo heen wandelde.**

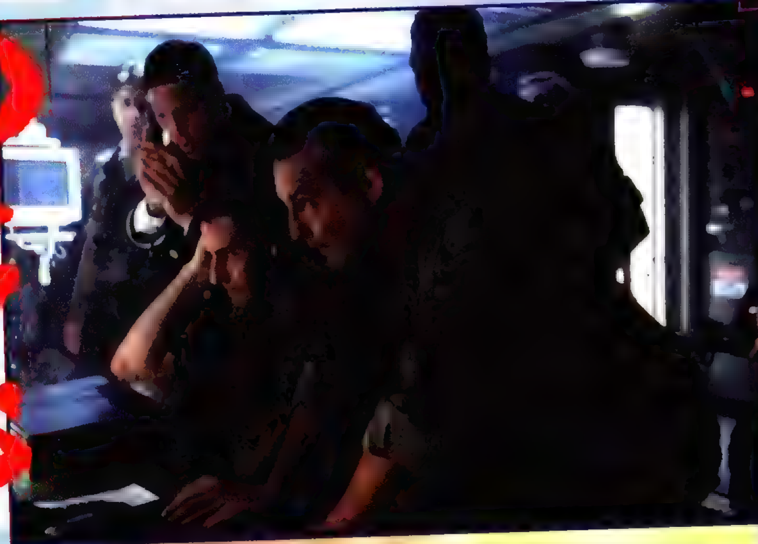
Godzilla is een echte Amerikaanse aktiefilm die, helemaal volgens het boekje, is gemaakt door dezelfde gast die ook verantwoordelijk was voor Independance Day: Roland Emmerich.
Matthew Broderick speelt een sukkelige wetenschapper die het Amerikaanse leger mag bijstaan in hun strijd tegen de gigantische hagedis die plotseling bij New York (letterlijk) uit zee opdook en nu het ene bekende gebouw na het andere verwoest in een poging een leuk plekje te vinden om een nestje te bouwen.

**GEMUTEERD**

Natuurlijk wordt Broderick verkeerd begrepen door die domme Yanks en het reddingsteam uitgegooid. Daarna krijgt hij hulp van geheim agent Jean 'Leon' Reno, die namens de Franse geheime dienst op zoek is naar het monster. Godzilla is namelijk een gemuteerde hagedis, ontstaan door de Franse kernproeven bij het eiland Mururoa en daarover voelt men zich in het land van pain et vin een beetje schuldig. Zodoende proberen Fransoos en Yank vervolgens samen de wereld te redden van Godzilla en nageslacht, en daar komen heel wat special effects bij aan te pas (die trouwens goed in elkaar zitten).
Wie zich vermaakt heeft met Gojira, zoals Zilla in Japan wordt genoemd, zal Godzilla teleurstellend vinden. Wie van goede aktiefilms houdt trouwens ook, want echt spannend wordt het nergens in deze twee uur durende film.
Pluspunt: Jean Reno is een coole Fransoos.
Minpunt: Godzilla heeft een centenbak en dan kan je brullen wat je wilt, niemand is eng met zo'n vooruitstekende onderkaak.

**VANAF 1 OKTOBER IN DE BIOSCOOP**



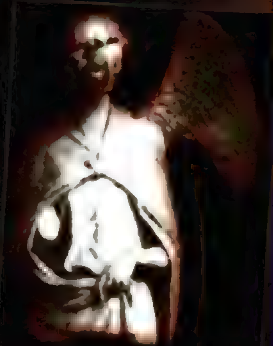

# SHORTS



Taxi is een Franse aktie-komedie en dat maakt het allemaal net iets anders (leuker, beter, origineler) dan de doorsnee Hollywood-produktie.
De film speelt zich af in het Zuid-Franse Marseille, waar Daniël z'n pizzakoerier-scooter net heeft ingewisseld voor een taxi. Eigenlijk wil Daniël Formule 1 coureur worden, maar dit stuitte op nogal wat praktische problemen en dus haalt hij z'n snelheidskicks uit z'n auto, die hij met wat handige snufjes heeft omgebouwd tot een race-monster.
Op een dag wordt z'n hulp ingeroepen door Emilien, een stuntelige agent die een bende Duitse bankrovers probeert op te pakken. Daniël heeft, zoals elke Franse jongere, een bloedhekel aan de politie maar moet wel helpen, anders wordt z'n rijbewijs afgepakt. En alles is beter dan voetganger worden.
Taxi is een vrolijke, pretentieloze film met een hoop mooie aktiescènes voor wie van snelheid houdt.

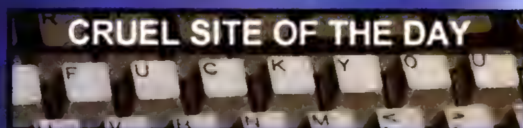
**VANAF 1 OKTOBER IN DE BIOSCOOP**

De deathclock is een beetje bizarre site, waar je kunt laten uitrekenen hoeveel tijd je nog op deze wereld te gaan hebt.
Na het invoeren van je leeftijd en geslacht verschijnt er een klok die in seconden terugtikt naar het tijdstip van je dood. De voorspelling is een beetje aan de groffe kant, omdat er alleen wordt uitgegaan van algemene statistieken over levensverwachtingen van mannen en vrouwen. De manier waarop je leeft doet bij deze klok niet zoveel ter zake.
Volgens de maker ervan kun je een paar miljoen seconden van het totaal aftrekken als je rookt, en dat blijven doen voor alle andere levensverkortende genotmiddelen waar je regelmatig gebruik van maakt.
Naast het bekijken van de duur van de rest van je leven, kun je ook een screensaver downloaden, zodat je constant eraan herinnerd wordt dat het



einde van je leven in zicht is, of een Personal Death Clock versturen. Een soort Web-ansichtkaart voor je beste vriend zodat ook hij weet wanneer het met 'm afgelopen is.
www.deathclock.com

Kan het je niet bizar genoeg zijn, maak dan een bookmark van www.cruel.com, home of The Cruel Site Of The Day. Vandaag exploderende walvissen, morgen een link naar de crimescene cleaners (een echt bestaand bedrijf dat adverteert op het Web).
The Cruel Site of The Day is ooit opgezet als een tegenhanger voor al die positieve geluiden die er over Internet te horen waren.




Bijna twintig jaar geleden maakten John Carpenter en Jamie Lee Curtis naam met de film; Halloween. Met Halloween H20 (spreek uit age 20) keert Curtis terug naar de rol waar ze mee doorbrak op het witte doek, die van Laurie Strode.
Strode woont inmiddels samen met haar zoon in een klein plaatsje, waar zij haar best doet de gebeurtenissen van twintig jaar geleden te vergeten. Dat wordt behoorlijk moeilijk als Micheal Myers plotseling weer opduikt en doorgaat met de duistere zaken waar hij lang geleden mee bezig was.
Omdat er nog geen persvoorstelling in Nederland is geweest van deze herhalingsoefening kan ik er verder weinig over zeggen. Omdat het hier gaat om een klassieker uit de horrorgeschiedenis, moet het wel even vermeld worden, maar eerlijk gezegd houd ik m'n hart vast (en niet van spanning).
*www.halloween-h20.com*

# SOUNDS

Rammstein is een Duitse groep die er vorig jaar opeens 'was' en met hun vreemde humor en zwaar over de top podium-act heel festivalminnend Europa voor zich won.
Als je niet kan lachen om het geflirt van de band met 'lak und leer' is dit CD singletje niet aan jou besteed. Als je de grap er wel van inziet, is het mini-formaat van Du Riechst So Gut een uitkomst, want een heel Rammstein-album aanschaffen gaat natuurlijk net iets te ver.
De single bevat, naast de originele versie van het nummer, zeven remixen, waaronder een gemaakt door de leden van het inmiddels opgedoekte Faith No More. Als extra bonus bevat de CD ook nog de videoclip van het nummer, afspeelbaar op elke PC en Mac. Met veel leer en hier en daar wat bloemetjes.
Zie ook *www.rammstein.de*



preview

# Star Trek TNG
# Klingon Honor Guard

**Nog voordat de meesten van ons klaar zijn met het voltooien van alle Unreal-levels en met 'fraging every Skaar', is de engine van Unreal uitgeleend aan de makers van een andere 3D shoot'em up.**

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | $8^{3}$ |
| geluid | $9^{0}$ |
| originaliteit | $6^{0}$ |
| speelbaarheid | $8^{5}$ |

- ▲ Aantal goede wapens
- ▲ Binnen- en buiten omgeving
- ▲ Unreal engine
- ▼ Been there/done that

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 166, Windows 95, 32 Mb RAM, 100 Mb schijfruimte, quad speed CD-speler en 3D kaart aanbevolen.
Fabrikant: Microprose.
Distributeur: Homesoft
Tel:023-5530130

**$8^{0}$**

Omdat ik niet zo'n Star Trek fan ben, heb ik alleen gekeken naar de waarde van KHG als 3D shooter. Het spel steekt goed in elkaar met goede wapens en mooie graphics maar de originaliteit is ver te zoeken. Echter, voor Trekkies zeker geen miskoop.
MARK B.

## DE KLEUR VAN BLOED

Microprose is bezig een shoot'em up te maken met een hoofdrol voor het meest gewelddadige ras uit de Star Trek-serie: de Klingons.
De eigenaren van het Star Trek concept houden er een paar strenge regels op na. Zo viel er tot nu toe in de serie en games geen bloederig geweld te zien maar met de komst van KHG komt hier verandering in. Om niet in de problemen te komen met de regels en voorschriften van Paramount en toch een geloofwaardig spel te creëren, hebben ze het bloed dat uit de characters vloeit, simpelweg een andere kleur gegeven. Ze hopen hiermee een game te fabriceren met alle aktie die je van een 3D shoot'em up verwacht, maar toch netjes volgens het brave Star Trek concept.

## CORRUPTIE

Jij speelt de rol van een mannelijke of vrouwelijke Klingon en bent lid van de Klingon Honor Guard, de Klingon versie van de ME. Het is jouw taak de veiligheid van de Klingon keizer Gowron te bewaken.
Het hele spel is één groot verhaal dat bol staat van bedrog en corruptie. Het is jouw taak daar een eind aan te maken om uiteindelijk te worden toegelaten tot Gowron's elitekorps.
De aktie speelt zich af in elf verschillende omgevingen, waarvan sommige replica's zijn van gebieden uit de serie, zoals bijvoorbeeld de K't'inga Class Baattle Cruiser levels en de Honor Guard Headquarters levels. In elke level moet op z'n minst één missie voltooid worden om door te kunnen gaan naar het volgende, waardoor dit meer een mission based dan een level based game is.

## DOM

In KHG zul je een aantal bekende en minder bekende gezichten tegenkomen, de een wat menselijker dan de ander. Alle vijanden zien er goed uit maar zijn, in tegenstelling tot die van Unreal, zo dom als de neten. De meesten staan gewoon te wachten tot je gaat schieten.


Mission briefing.

Je begint met alleen een Disruption pistool, met onbeperkte ammo, de rest van de wapens wordt onderweg gevonden of gejat van een dooie.
Sommige wapens, zoals de D'k tagh knife en de tweehandige Bat'Leth knives kennen we al uit de serie, andere zijn speciaal voor dit spel verzonnen. Alle wapens hebben een tweede feature, dat in werking gesteld kan worden met de juiste klik van de muis.

Al met al een degelijke game die echter weinig dingen biedt die we al niet eerder in andere 3D-shooters gezien hebben.

**POWER TIP**

Het gebruik van dezelfde engine betekent dat alle Unreal cheats hier ook werken.


Oei, wat kijken ze boos.


Stop right now, thank you very much.


Alleen als het ijs en ijskoud is.


Het bloed is groen maar het blijft een troep.


Disco aliens!


Die dombo vraagt er gewoon om!




# 4 gratis bioscoopkaartjes bij de Easy Blue Rekening.

Als je voor het eerst een Easy Blue Rekening opent, krijg je 4 gratis bioscoopkaartjes. Daarmee kan je van maandag tot en met donderdag naar elke film die draait. Bovendien krijg je meteen een pas om mee te pinnen en te chippen. Ben je tussen de 12 en 18, vul dan snel de antwoordkaart in. Je krijgt de actiefolder met de voorwaarden dan thuisgestuurd. Of bel gratis 0800-0400, ga naar het postkantoor of kijk bij www.postbank.nl

POSTBANK

**Als je dacht dat Lara Croft lekker was, maak je dan op voor een ontmoeting met Elexis Sinclaire. Ze heeft een l om je vingers bij af te likken. Alleen is Elexis wel de ultieme bad guy tegen wie je het op moet nemen in Sin. Of beter gezegd, bad girl.**


Ik kom in vrede, dat zie je toch?

### WHO IS THE KING?

Er zijn inmiddels al heel wat first person shooters uitgekomen, en er komt nog een hele sloot aan. Unreal is momenteel zo'n beetje King, maar van Daikatana, Half-Life en Duke Nukem Forever wordt ook veel verwacht. Waar staat Sin, temidden van al dit 3D schietgeweld? De beste manier om Sin te beschrijven, is als een frisse mix tussen Quake 2 en Duke Nukem 3D. Hou je van de stille, donkere, sfeervolle alien gamewerelden zoals in Quake 2 of Unreal, of geniet je meer van het lawaaierige, smart-ass Duke Nukem speltype? Als dat laatste het geval is, dan zit je met Sin goed.

### U4 DRUG

Sin speelt zich veertig jaar in de toekomst af. De politie is niet langer onder de hoede van de overheid maar is geprivatiseerd. Hardcorps HQ is zo'n particulier politie-bedrijf met onze held (het karakter dat je speelt) John Blade als de grote man. Blade is de coole aktieheld bij uitstek: gespierd, rastaslierten en heerlijke one-liners. En dan is er de drug U4 die zich onder de inwoners van de stad Freeport aan het verspreiden is. De drug veroorzaakt extreem agressief gedrag bij de gebruikers. Als

**POWER TIP**

Probeer altijd op het hoofd van je tegenstander te mikken.


De Deathmatch mode


Moonlight serenade voor onze eigen John Blade.


Je mag je nagels wel eens knippen.


Mag ik even passeren heren?


JC houdt je updated tijdens de missies


Wat is er aan het handje?


Niet bang zijn, ik ben het maar.


Recht in zijn smoel!

Ach gut wat zonde.

speler weet je al dat Elexis Sinclaire hierachter zit. Deze megababe en directrice van het doortrapte SinTek Industries wil met haar leger van mutanten de wereld overnemen.
Blade weet in het begin van het spel nog van niks: er is een bankoverval gaande en Blade gaat erop af om de overvallers een kogel door hun smoelwerken te jagen. Maar langzaam ontrafelt zich een complot, dat al snel naar Elexis leidt.

### WAPENS & BLOED

Zoals het een goede first person shooter betaamt, zijn er in Sin flink wat wapens beschikbaar. Deze wapens zijn niet echt dat je zegt 'jongens wat origineel', maar ze klinken wel erg lekker en hebben een behoorlijke impact.
Ik vond persoonlijk de lichtere wapens bij Unreal wat slapjes overkomen en ze klonken ook nogal dof. In Sin blasten ook de lichtere wapens er lekker op los. Er is de Magnum, de Shotgun, de Assault Rifle, de Rocket Launcher en de Sniper Rifle om eens wat te noemen.
Vooral die laatste is erg leuk. Met de Sniper Rifle kun je, vanzelfsprekend, mannetjes op flinke afstand neerhalen. Het beeld verandert dan in een enorm vizier en een schot in de roos is bijna altijd verzekerd. Erg leuk wanneer je ergens op het dak van een gebouw staat en twee nietsvermoedende guards wilt mollen.
Het bloed vloeit rijkelijk en erg realistisch. Je kunt tegenstanders zowel in het hoofd, armen, benen als torso raken, en dat gaat gepaard met flinke klodders rood lichaamsvocht.
Als je bijvoorbeeld een mannetje met een welgemikt 'Sniper Rifle shot' neerhaalt, zakt ie in een keer naar de grond. Stond het mannetje nu vlak bij een muur, dan zal op die muur een flinke kwak herseninhoud plus bloed achterblijven. Mjammie!
Hoe je je vijand neerknalt, is relevant. Een schot in het hoofd is lastig mikken maar wel meteen effectief. Richt je op de borstkas dan is dat makkelijker maar dan heb je meer schoten nodig.

### ALLES KAN KAPOT

Waarin Sin zich onderscheidt ten opzichte van andere first person shooters is de interactiviteit van de omgeving. Zo kun je bijvoorbeeld alles kapot knallen. Lampen, tafels, burostoelen, ramen, deuren, computers, planten, muren; noem maar op.
Dat is niet alleen leuk maar het heeft ook nog eens gevolgen voor de verdere aktie. Zo kun je in het begin van het spel, waarbij je per helikopter een aantal overvallers te lijf gaat, de ingang van de bank aan gort maaien, zodat de entree instort en er niemand meer in- en uitkan. Ook kun je een reklamebord omver schieten dat naar beneden door het dak van de bank dondert. In het level daarna, ligt de puinzooi en dat reklamebord in de bank en moet je om de schade heenlopen. Zo zul je dus altijd moeten bedenken of je bepaalde zaken kapot moet knallen. In een van de jungle levels kun je op een geven moment een installatie opblazen, maar dan zit je later wel zonder licht. De schade die je berokkent, kan de gameplay dus beïnvloeden. Ook kun je machines bedienen, inloggen in computers, laden openen, telefoontjes plegen, roltrappen aanen uitzetten etcetera. Soms moet je dergelijke akties uitvoeren om achter codes of sleutels te komen maar vaker zitten dit soort dingen er gewoon voor de fun in. Een ander leuk element is dat je niet alleen maar rondrent en schiet. Naast het rondvliegen in een helikopter, kun je ook rondrijden in een Jeep en zul je levels zwemmend moeten afleggen.

### JAMES BOND

Aanvankelijk kom je louter menselijke tegenstanders tegen maar naarmate het spel vordert loop je steeds meer mutanten en afzichtelijke gedrochten tegen het lijf; enorme mismaakte schepsels met vlijmscherpe kaken, verscheurende klauwen en afstotelijke lichamen.
Het mooie van Sin is dat er zich langzaam een echt verhaal ontwikkelt, waarvan level na level steeds meer duidelijk wordt. Levels die ook lekker afwisselend zijn. Het is eigenlijk net een James Bond-film, alleen dan met veel meer bloed. Blade. John Blade is de naam. En die neemt het op tegen het machtige, schijnbaar onaantastbare syndicaat SinTek, met aan het hoofd de even mooie als wrede Elexis.
Je reist diverse exotische lokaties af. Jungles, ondergrondse complexen, onderwater levels, een olieplatform waar je met hamers en waterpomptangen op je flikker krijgt en natuurlijk de secret hideout om de uiteindelijke confrontatie aan te gaan met Elexis herself. Ian Fleming zou tevreden zijn.

Ook in het water is het opletten.

**POWER TIP**

Zie Eeuwig Leven voor cheats.

Sinday, bloody Sinday.

Hé alles goed ouwe makker?

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 9³ |
| geluid | 9⁰ |
| originaliteit | 9⁰ |
| speelbaarheid | 9⁶ |

- Elexis is een megababe
- Je kunt alles kapot knallen
- Rijden, rennen, vliegen, duiken
- Sniper gun

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 995,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 32 Mb RAM, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Ritual/Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

**9²**

Blade rocks! Met zijn alles-kan-kapot-karakter, afwisselende lokaties, bloederige invulling, gory mutanten en het goddelijke lichaam van Elexis als aandachttrekker kan Sin de concurrentie met de beste shooters zeker aan.

JAN

# Supe
# World Cha

**Dit jaar hebben wij al een aantal goede motorracegames op de PC beeldschermen voorbij zien scheuren en ook Virgin blaast z'n partijtje mee. Het lijkt erop dat ze met SWC stevig in het zadel zitten.**


Graphics om een puntje aan te zuigen.


Ssssst, iedereen slaapt nog.


Zo, nu eerst een Bavaria.


Achterop een superbike.


Ik geloof dat er iemand langs wil.

### SUPERBIKES

Zes september jl. was Assen gastheer voor de 'Dutch round' van de World Superbike Championship, een jaarlijks motorrace spektakel dat plaatsvindt op twaalf verschillende tracks in elf verschillende landen: Engeland (hier worden twee rondes gehouden), Australië, Italië, Spanje, Duitsland, San Marino, Zuid Afrika, VS, Oostenrijk, Japan en Nederland.
De Superbike Championship is uitgegroeid tot een van de grootste race evenementen in de wereld en trekt zo'n beetje alle toprijders aan van de topteams uit de motorwereld.
Het al lang geleden ontmaagde bedrijf Virgin heeft deze keer een overeenkomst ondertekend om de enige officieel erkende superbike simulatie te maken: Superbike World Championship, dat ook verkrijgbaar zal zijn voor de PSX.

### THE REAL THING

Trots als men bij Virgin is op de werkelijke motoren, tracks, teams en racers van het echte evenement, dompelt Superbike World Championship de spelers onder in een high-octane simulatie van de ultieme bike race en laat ons het asfalt berijden op 'dream machines' als Ducati, Honda, Suzuki, Kawasaki en Yamaha. Om de ultieme motorrace simulatie te waarborgen, heeft ontwikkelaar Milestone technische informatie gebruikt van de fabrikant van elke bike en ging zelfs zo ver professionele motorrijders in te schakelen om de besturing van het spel perfect te maken.
Elke motor kan aan de behoeften van de speler worden aangepast, van het sturen, schakelen en gear ratios tot de suspensie en hardheid van de banden.
Alle bikes zijn zeer gedetailleerd en in feite complete replica's van de echte, inclusief de originele sponsor-stickers van elke individuele rijder.
Van elke motor zijn geluidsamples opgenomen, dus ze lijken niet alleen op en voelen als de 'real thing', ze hebben ook nog eens allemaal hun eigen individuele geluid.

### DETAILS

Naast de motoren, zijn ook de echte Superbike rijders van het kampioenschap, zoals Carl Fogarty en Aaron Slight in het spel aanwezig. Iedere rijder heeft een database vol persoonlijke informatie, compleet met alle ooit geleverde prestaties.
De characters zijn net als de bikes heel gedetailleerd, ieder draagt zijn eigen echte pak en nummer.
Anders dan bij andere race games, zijn de graphics van de rijder onafhankelijk van die van de motoren. Dit houdt in dat de gamer een aantal ongelooflijke spectaculaire en realistische crashes kan verwachten. Geanimeerde polygoon rijders vliegen zonder motor door de lucht, smakken tegen de grond, staan op, rennen naar hun motor, pakken 'm weer op om terug te keren in de race.
Er valt geen bloed te zien, maar word je toch een beetje misselijk van al dat crashen of vind je het gewoon tijdverspilling, dan is er altijd nog de crash-off optie.

> **POWER TIP**
> De laatste ronde van het echte kampioenschap van dit jaar vindt plaats op 4 oktober in Japan.

### WAARHEIDSGETROUW

Spelers reizen de hele wereld over naar alle twaalf officiële circuits met daaronder beroemde tracks als Laguna Seca (USA), Phillip Island (Australië) en natuurlijk onze eigen circuit in Assen.
Elke track is waarheidsgetrouw nagemaakt, met gebruik van topografische en geometrische data. De achtergronden zijn ook extreem gedetailleerd, en lijken soms zelfs meer fotografisch dan getekend.
Weersomstandigheden zijn in te stellen (zonnig, bewolkt en regen) en hebben een grote invloed op de

# rbike mpionship

manier waarop je de races moet gaan rijden.
Elke track komt met een uitgebreide infopagina, compleet met een lijst van restaurants, hotels, telefoonnummers, openbaar vervoer, dichtstbijzijnde vliegveld en zo'n beetje al het andere dat je nodig hebt voor het geval je een echte race zou willen gaan bezoeken.

### RACE MODES

SWC heeft drie verschillende race modes om uit te kiezen, exclusief de Multiplayer mode, die de speler de kans geeft de druk te voelen, wat het is om te racen voor de eerste plaats tegen maximaal dertig andere racers (via Serial Link, Netwerk & Modem).
In de Practice mode kunnen spelers alle tracks kiezen en een oefenrondje maken, gewoon om alles even uit te proberen.
De Single Race mode is zoals het klinkt, spelers kiezen een parcours en moeten dan drie dagen op het gekozen circuit. Twee oefen races, twee kwalificatie races en twee echte races.
Net zo vanzelfsprekend is de Championship, waarin alle tracks bij elkaar zijn gebracht en het wereldkampioenschap gereden kan worden.

### RIJSCHOOL

Superbike World Championship werd bij de presentatie, tijdens de negende ronde van het Kampioenschap in het Engelse Brand Hatch, goed ontvangen door de motor fans. De beroemdste fan van het spel is ongetwijfeld Noriyuki Haga, de getalenteerde Japanse Yamaha WSBK Team rijder. Haga was zo onder de indruk van het realisme van het spel, dat hij de specialisten van Virgin gevraagd heeft een speciaal aangepaste versie van de game te maken, zodat hij kon oefenen voor de races in Oostenrijk en Assen. Haga wordt beschouwd als de nieuwe sensatie van de World Superbike Championship maar kampt naar eigen zeggen nog met een gebrek aan kennis van de tracks.
"Het spel is echt fantastisch", vertelde Haga toen men hem vroeg naar de reden om SWC in zijn training te integreren, "de tracks zien er geweldig uit en het racen zelf voelt extreem realistisch aan. Op sommige WSBK circuits ben ik een absolute beginner en daarom besloot ik de spelfeatures uit te buiten om te trainen voor de volgende ronden van het kampioenschap."
Een betere bevestiging van het realisme is moeilijk te krijgen en zo lijkt Superbike World Championship op weg naar de 1e plaats in de strijd om de beste motor race game.


Wacht, ik moet effe poepen.


Knap gemaakte schaduwen.



Gooi het gas maar open!


Kan iemand me even helpen?


In-game action view.


Dat was een fijne wandeling hè?



Ons eigen circuitje.

**RAPPORT**

graphics 9⁵
geluid 9²
originaliteit 8⁵
speelbaarheid 9⁰

- Realistische graphics
- Intense crashes
- Veel tracks
- Veel camerastanden

**PC CD-ROM**
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Virgin Interactive
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb Ram, Quad speed CD-speler, 3D kaart aanbevolen
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

**9²**

Met de combinatie van realisme, uitmuntende 3D graphics, fantastisch geluid en alle andere features, is Superbike World Championship een absolute winner.
MARK B.

Met deze nieuwe 3D action/adventure game denken ze bij Psygnosis een toppertje in handen te hebben die de wereld in no-time zal gaan veroveren. O.D.T. een hit? Zeg, dat bepaal ik hier wel eventjes op deze twee pagina's, ja!

## EPIDEMIE

Degenen die ooit het prachtige land Tonantzin bezocht hebben (wie is er inmiddels niet geweest), zullen ongetwijfeld een dagje in Calli gechilled hebben. Nu, wees blij dat jullie je gewoon weer op het Europese vasteland bevinden, want in die stad is dus mooi de pleuris uitgebroken in de vorm van een epidemie die zelfs niet door de meest moderne medicijnen gestopt kan worden. Calli's inwonertal is hierdoor inmiddels gehalveerd en de regering is de wanhoop nabij. De laatste en enige hoop is de legendarische groene parel te vinden, waarvan beweerd wordt dat hij magische en helende krachten bezit. Bottomline is: red de mensheid, or die trying. Een nobel streven, nietwaar?

## SHIT SUCKS

Slechts één man wordt in staat geacht om de groene parel te vinden: kapitein Lamat. Deze officier heeft tijdens de uiterst lastige missie de leiding over vier mensen die de specifieke kwaliteiten bezitten om het kleinood in Tonantzin te krijgen. Over dit viertal vertel ik zo direct wat meer, laat ik eerst mijn verhaal afmaken. De vijf weten de parel namelijk te vinden maar net wanneer de missie geslaagd lijkt te zijn, gaat er aan het begin van hun terugreis iets goed fout; een onbekende magnetische kracht zorgt ervoor dat de Nautiflyus (de vliegmachine waarin de vijf inclusief de parel zich bevinden) neerstort bovenop een reusachtige toren in de zogenaamde Forbidden Zone. Wanneer de bemanningsleden weer bij hun positieven komen, zien ze dat de Naut zwaar beschadigd is. En alsof dat nog niet ellendig genoeg is, blijkt ook nog eens de parel verdwenen te zijn. Ik hoor jullie al denken: shit, that really sucks!

## ZOEK DE PAREL

Na deze uiterst pijnlijke constatering begint voor de speler de daadwerkelijke game. Je dient als een van de vier bemanningsleden (de kapitein blijft achter om reparatiewerkzaamheden uit te voeren) het verboden gebied in te gaan om de parel terug te vinden. De vier luisteren naar de namen Ike Hawkins, een luitenant die te boek staat als een wapenexpert; Julia Chase, geroemd om haar snelle en dodelijke vechtstijl; Maxx Havok, de schepper van de Nautiflyus waarvan bekend is dat hij bijzonder sterk is en beschikt over een ongekend doorzettingsvermogen; en tot slot Solaar, de meest mysterieuze figuur van de vier die beschikt over magische krachten. Wie denkt dat dit een of ander spelletje is waarin je een saaie zoektocht naar de parel moet ondernemen, zit er flink naast. Wanneer je ook maar één voetafdruk op de vreemde bodem gezet hebt, zul je begrijpen waarom het gebied de Forbidden Zone genoemd wordt. In en rondom de toren bevindt zich namelijk een heel legioen gemuteerde monsters die de krachten van de parel net zo goed kunnen gebruiken als de mensen in Calli, maar dan voor geheel andere en hoogstwaarschijnlijk minder nobele doeleinden, natuurlijk. Het zijn niet voor niets duivelse schepsels.

## PISPISTOOLTJE

O.D.T. telt acht immens grote levels, onderverdeeld in zo'n 75 gebieden rondom, maar hoofdzakelijk in de toren. En dan tel ik niet eens de vele geheime ruimten mee die over de gehele lokatie verspreid zijn. In ieder level heerst weer een andere sfeer en zijn steeds weer nieuwe monsters die verslagen moeten worden. Deze monsters zijn voorzien van geavanceerde Artificial Stupidity (je moet er maar opkomen), wat er voor zorgt dat ze je niet alleen in elkaar kunnen trappen maar ook in de val kunnen lokken. Ook zul je te maken krijgen met lastige puzzels die je tijdelijke en ongewenste verblijf nog onplezieriger en ingewikkelder ma-











ken dan het al was. Gelukkig beschikken alle vier de bemanningsleden zoals gezegd over bepaalde kwaliteiten, daar je het met een pis-pistooltje en een paar schoenen met stalen neuzen echt niet zal bolwerken tegen die vervaarlijke mutanten.

## NETJES WACHTEN

Naast de standaard traptechniek beschik je over wapens en magische spreuken die verschillen van character tot character.
De laser-, flame-, electricity- en fusionwapens (verdeeld onder de vier leden), evenals de op aarde, wind, vuur en water gebaseerde spreuken (vier per element) nemen in kracht en effectiviteit toe naarmate je meer vijanden op de juiste manier verslaat.
Eigenlijk valt dit het best te vergelijken met de vechtsequences van een typische adventure game als Final Fantasy. Het grote verschil met dat spel is dat je hier van het begin tot het eind constant betrokken bent bij het slachten van de creeps.
Je kiest voordat je de strijd aangaat weliswaar de juiste spreuk, maar de vijanden blijven hier niet netjes op wachten. Je reactievermogen wordt dus constant op de proef gesteld.
Tricky, maar na verloop van tijd zul je daar wel wat meer handigheid in krijgen.

## BACK TO BASICS

Helaas kreeg ik een disk onder mijn neus geschoven waarop maar vier van de acht levels te spelen waren. Echt problematisch was dat niet want de moeilijkheidsgraad van O.D.T. is bijzonder hoog, en de levels (waarin vrij rondgelopen kan worden) zijn zo groot dat ik uren bezig was om een enigszins acceptabel gebied te doorlopen.
Daar staat tegenover dat je je steeds weer zult verbazen over de prima lichteffecten en interactieve settings van de game. De keuze uit liefst vier characters en de aanwezigheid van ontelbare vijanden komt de veelzijdigheid van het spel ook nog eens ten goede, zodat je allesbehalve snel uitgekeken raakt op dit 3D-spektakel.
En oké, O.D.T. kan in grafisch opzicht lang niet altijd hangen met bijvoorbeeld een Tomb Raider 2 (hoewel je deze twee games verder absoluut niet met elkaar kan vergelijken), de spanning die O.D.T. bij tijd en wijlen met zich meebrengt maakt een hele hoop goed.
En natuurlijk zul je je met regelmaat van de klok ergeren aan bepaalde puzzels of gevechten die maar niet gewonnen lijken te kunnen worden, maar hey, it's all in the game. Als je dat niet trekt, check dan Spice World maar out.

POWER TIP

RAPPORT

| | |
|---|---|
| graphics | 7,6 |
| geluid | 8,6 |
| originaliteit | 8,6 |
| speelbaarheid | 7,6 |

+ Uitgebreide, gevarieerde levels

− Bediening soms te ingewikkeld

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel:035-6250720

8,1

Effe rammen.

Veeg die grijns van je smoel!

Ach ja, gooi er nog maar een blauw balletje tegenaan.

Rot op met je pisstraaltje!

Kom maar op jongens, ik ben er helemaal klaar voor.

Willen alle doelwitten even stilstaan?

Calimero gevoel.

Strakke vormgeving.

# SMALL SOLDIERS

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 9.0 |
| geluid | 9.5 |
| originaliteit | 8.0 |
| speelbaarheid | 7.5 |

+ Mooie graphics
+ Klasse sound
+ Prima actie
- Kon de game niet naast de film zetten

**PLAYSTATION**
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Dreamworks
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

**8.5**

Als een spel dat nog verre van compleet is, al zo veel indruk maakt, kun je er donder op zeggen dat het, eenmaal af, een hele vette game wordt.
RUBEN

**Normaal gesproken heb je eerst de film en vervolgens van die film een game. Bij Small Soldiers is het net andersom want dit is een game van een film die, toen ik dit schreef, nog niet in de bios was. Dat wordt dus aan de hand van een game kijken waar de film over zou kunnen gaan.**

## TOY SOLDIERS

De kans is natuurlijk groot dat tegen de dat jullie dit lezen de film Small Soldiers in alle bioscopen draait en een echte kaskraker wordt. Dit omdat Small Soldiers een grote Hollywood produktie is van Universal Pictures en de firma Dreamworks. Op papier ziet het er allemaal heel indrukwekkend uit. Small Soldiers is namelijk een computer-geanimeerde film van het kaliber Toy Story. Net als bij die film worden de stemmen van de geanimeerde characters vertolkt door bekende acteurs. De bekendste is ongetwijfeld Tommy Lee Jones, die de stem van de hoofdrolspeler Chip Hazard mocht doen. Dit is overigens niet de enige overeenkomst met Toy Story, want net als in die film gaat Small Soldiers over speelgoed.

## COMMANDOS VS. GORGONITES

Waar Small Soldiers nu precies over gaat, was voor mij moeilijk te achterhalen vooral ook omdat de verhaallijn uit het spel en die van de film niet overeenkomen. Wel is duidelijk dat de film gaat over de strijd tussen twee soorten speelgoed: de Commando's tegen de Gorgonites. Deze toys worden gefabriceerd door een grote wapenfabriek en daar gaat het - natuurlijk - fout. Vechten de good en bad guys in de film nog in een 'echte wereld', in de PSX-wereld krijgen we de gevechten 'slechts' in een Tomb Raider-achtige omgeving te zien. Het komplete spel bevat zo'n vijftien levels in twaalf verschillende werelden. Het wapenarsenaal is indrukwekkend. Bij twintig ben ik gestopt met tellen, maar voordat je al die vuurkracht allemaal hebt uitgeprobeerd, ben je al snel een paar levels verder.

## NEED MORE INFO

Uit de game op zich is overigens niet echt veel informatie over de film te halen. Dit vooral omdat deze versie van Small Soldiers voor de PlayStation een extreem vroege was. Volgens Electronics Arts zal Small Soldiers pas eind oktober in de winkels liggen, maar wat ik in mijn versie te zien kreeg, zag er al indrukwekkend uit. Small Soldiers is namelijk een game die kwa uiterlijk veel weg heeft van een kruising tussen Tomb Raider en Quake. De game maakt gebruik van een nieuw soort grafische opbouw, Proprietary Morph-X Animation genaamd (probeer dat maar eens uit te spreken). Speciaal ontworpen door fabrikant Dreamworks voor het maken van een strakker 3D-plaatje. Het [illegible] is dat dit echt [illegible], want het feit dat een fabrikant zoiets claimt, wil lang niet altijd zeggen dat je er iets van merkt. Ik moest het doen met slechts vijf levels die nog niet helemaal uit te spelen waren. Toch kreeg ik een goede indruk van de veelzijdigheid en prima aktie in Small Soldiers. Ook kan ik alvast een extreem dikke pluim geven voor het geluid, dat ongetwijfeld rechtstreeks van de film afkomstig is en daardoor de game een enorme sfeer geeft.

# BONUSLEVEL

Je bent net uit the energy absorbing fields ontsnapt. Niet te geloven. Dit level heeft nog bijna niemand overleefd. Note: your power is running low. Upgrade necessary! Zorg dat je 'n moederbord vindt. Use Power Unlimited and grab the Power Package. Want je wilt door. Zo snel mogelijk. Hiha. Get that reward en je energiepeil schiet omhoog. Free to go. Freak!

DOUGLAS ADAMS

STARSHIP

TITANIC

Neem een jaarabonnement (11 nummers voor fl. 59,95) op Power Unlimited en je komt aan boord van de Starship Titanic.
Voor deze mind-cracking pc-adventure betaal je dan maar fl. 40,- (winkelwaarde: fl. 99,95).
Je kunt natuurlijk ook kiezen voor een power op korting van fl. 14,20.
Je betaalt dan voor 11 nummers maar fl. 45,75 (normaal fl. 59,95).
Dus vul de antwoordkaart in of bel tijdens kantooruren met 023 - 517 35 24 en je bent de master.

ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN!

POWER UNLIMITED

# Adidas Power Soccer

**Skate was een paar maanden geleden niet tevreden over de PSX-versie van APS. Zou Psygnosis naar aanleiding van deze kritiek een betere PC-versie hebben afgeleverd?**

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8⁵ |
| geluid | 8⁰ |
| originaliteit | 7⁰ |
| speelbaarheid | 8⁰ |

- ▲ Mooie graphics
- ▲ Soepele gameplay
- ▲ Zeer veel competities
- ▲ Prachtige avondwedstrijden

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712

**7⁸**

Ik kan iedereen Adidas Power Soccer aanraden. Het spel biedt mooie graphics, soepele gameplay, veel competities en de Nederlandse clubs. Ik ben alleen bang dat iedereen al een goede voetbalgame in huis heeft.
J.J.

### SKATE'S WIL IS WET

Skate had twee fikse klachten over de PSX-versie van Adidas Power Soccer. De graphics waren niet echt fantastisch en de gameplay matig. En zie daar: de beelden zijn, zeker met een 3Dfx-kaart, perfect en ik heb weinig aanmerkingen op de gameplay. APS biedt een opvallend groot aantal competities. Je kunt het WK spelen, om de Europese, Zuid-Amerikaanse en Afrikaanse Cups strijden of een groot aantal Europese competities (ook de Nederlandse) [illegible]ken.

Als je geen zin hebt in een compleet seizoen, dan druk je op Quick Start. Je krijgt dan meteen een wedstrijd toebedeeld.

### DISCO

De gameplay is, zoals ik al eerder zei, cool, hoewel je minimaal een Pentium 166 nodig hebt om APS te kunnen spelen.
De spelers schieten, passen en sliden op de momenten dat jij dat wilt.
Wat me echter mateloos irriteerde was het gejuich van de spelers. In de huidige voetbalgames begint het veld na een doelpunt steeds meer op een disco te lijken. Ik zag zelfs Jan van Halst van FC Twente, toch niet het toonbeeld van soepelheid, zwaar breakdancen na een goal.


Nu nog de keeper omspelen.


Die is zijn armen kwijt geraakt.


Vieze tackle.

# PREMIER MANAGER 98

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 7⁰ |
| geluid | 8⁴ |
| originaliteit | 8⁶ |
| speelbaarheid | 9⁶ |

- ▲ Superverslavend
- ▲ Tot in de puntjes uitgewerkt
- ▲ Enorme betrokkenheid bij je team
- ▼ Computer kiest soms de sterkste opstelling

**PLAYSTATION**
Prijs: N.N.B. Bfr.ca. N.N.B.
Fabrikant: Gremlin Interactive
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

**8⁴**

PM 98 is verslavend en, los van een paar kleine minpuntjes, een ware topper op het gebied van simgames. See for yourself.
SKATE

**Na ruime ervaring te hebben opgedaan in de wondere wereld der voetbalspellen, acht ik de tijd rijp om mijn plaats in het veld in te ruilen voor die van de grote man langs de zijlijn: de manager.**

De eerste prijs is binnen.

Dat kunstje flikt ie bij Nottingham niet meer.

Hoezo, abnormaal scoreverloop.

### ENERGIEVRETEND

Terwijl op de PC, inclusief deze editie, alweer vijf delen van PM verschenen zijn, ziet deze succesvolle sim nu eindelijk het daglicht op de PSX.
De eerlijkheid gebiedt me te zeggen dat ik er nogal sceptisch tegen aankeek, want ik sta natuurlijk toch liever op het veld te spelen dan ernaast. Die mening heb ik na vele dagen en nachten spelen moeten herzien; Premier Manager '98 is namelijk een zwaar energievretende game die ook op de console goed tot z'n recht komt.

### DRUK BAASJE

De game begint op 1 juli 1997 als de Engelse competitie net is afgelopen.
Treed met de manager-optie in dienst bij een, in een van de vier hoogste divisies uitkomende club, en probeer de doelstellingen die het bestuur je oplegt te verwezenlijken. Afhankelijk van je team, kan dat bijvoorbeeld het voorkomen van degradatie of deelname aan de zogenaamde Superleague zijn.

### 1001 PUNTEN

Alle facetten van het managing-gebeuren zijn tot in de puntjes uitgewerkt.
Ook de kwaliteitsverhoudingen tussen de spelers en teams mogen uiterst gedetailleerd genoemd worden. Aan jou dus de taak om de juiste poppetjes op de juiste plaats te zetten.
Leuk detail is dat je van elke wedstrijd de hoogtepunten kunt terugzien, zodat je daar eventueel ook nog lering uit kunt trekken.
Zo zijn er nog 1001 punten die ik zou kunnen aanstippen, maar om een lang verhaal kort te maken: Premier Manager '98 is the bomb, ook op de PSX.

review

Smack my bitch up!

Superbitch Soro.

Schiet op de kist.

Puzzelen geblazen.

# Pax Corpus

**RAPPORT**
graphics 7.0
geluid 7.4
originaliteit 7.8
speelbaarheid 6.7

▲ Bizar verhaal
▲ Het pakje van Kahlee
▼ Gameplay weinig schokkend
▼ Vrouwen zijn de baas

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 49,95 Bfr.ca. 900
Systeemeisen: Pentium 90, Windows 95, 16 Mb RAM, quad speed CD-speler.
Fabrikant: Cryo
Distributeur: Pro Distribution
Tel.: 020-4535135

**7.2**

Het spel op zich onderscheidt zich niet echt van andere 3D shoot'em ups maar vanwege het feit dat het totaal in het Nederlands is en zo'n bizar verhaal heeft, verwerft het toch een apart plaatsje in dit genre.
MARK B.

**Als mannelijke gamer nemen we steeds vaker de rol van een vrouwelijke held op ons. Lara, Alexis, niets mis mee, maar dit!**

### ALLEEN MAAR WIJVEN?!

Op de planeet Oz-Nama hebben vrouwelijke krijgers van de Alcyon coöperatie zo'n beetje alle mannen neergeknald. Slechts een paar zijn gespaard om als slaaf te dienen. Waarschijnlijk willen de bewoonsters van Oz-Nama toch weer graag aan de man, want er komt steeds meer oppositie tegen het plaatselijk gezag. Kiyana Soro, de leidster van de planeet, vat dit op als een persoonlijke belediging en wil met de Pax Corpus deze opstanden in de kiem smoren.

### NOOIT MEER DENKEN

De Pax Corpus is zo'n heftig wapen dat de ontwikkelaarster ervan, dokter Ellyis, er zelf van is geschrokken en er met de tweede operationele Pax Corpus vandoor is gegaan, om te voorkomen dat Kiyana duizenden slachtoffers maakt want zij die aan de straling van de Pax Corpus worden blootgesteld, wordt de vrijheid van denken afgepakt.
Jij speelt Kahlee en probeert superbitch Soro een halt toe te roepen en het mysterie van de Pax Corpus op te lossen. Reizend door de wereld van Oz, moet je puzzels oplossen, aanwijzingen zoeken en het opnemen tegen een aantal stoute meisjes. Houd ondertussen wel de graadmeter van de Pax Corpus straling in de gaten, want te veel wit betekent dat je het gevecht tegen Kiyana moet staken.

# Het Derde Millenium

review

**Aan iedereen is wel eens de vraag gesteld: 'Wat zou jij doen als je de baas van de wereld zou zijn?'. Met Het Derde Millenium kun je die vraag beantwoorden.**

### ME FOR PRESIDENT!

We zijn beland in het jaar 2001 in een wereld die, door allerlei technische ontwikkelingen en internationale verdragen, er heel anders uitziet dan op dit moment.
De aarde bestaat inmiddels uit 31 staten, ondergebracht in vijf werelddelen; Neworld, de Afrikaanse en Midden Oostelijke Staten (M.E.A.S.), Europa, Austrasia en het Gemenebest van Onafhankelijke Staten (C.I.S.). Trek alles uit de kast, je economische, politieke en sociale inzichten, alles om het uiteindelijk tot President te schoppen, want dan heb je zeggenschap over de hele wereld.

### TRAAG

Je begint met te proberen de staten tot economische bloei te brengen met de opties die je op dat moment tot je beschikking hebt. Naarmate je je status verhoogt krijg je meer mogelijkheden tot je beschikking. Zoals wel vaker in dit soort spellen is snelheid niet het sterkste punt en ook hier duurt het allemaal behoorlijk lang voor je enig resultaat van je akties ziet.
Gelukkig is voor de verandering de muziek (leek op Tom Waits) goed te pruimen en dat maakt de wachttijden wat minder ergerlijk.


Ingewikkeld allemaal maar gelukkig in het Nederlands.


Wachten, wachten, wachten.

Een aantal van de vele bouwopties.

...ijn vaderland.

**RAPPORT**
graphics 7.2
geluid 8.5
originaliteit 6.0
speelbaarheid 7.0

▲ Goede soundtrack
▲ Veel bouw opties
▼ Lange wachttijden
▼ Verveling ligt op de loer

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 89.95 Bfr.ca. 1625
Systeemeisen: Pentium 90, Windows 95, 16 Mb RAM, 4 Mb schijfruimte, quad speed CD-speler.
Fabrikant: Cryo
Distributeur: Pro Distribution
Tel.: 020-4535135

**7.1**

Sims zoals deze zijn altijd moeilijk en duren lang. Het Derde Millenium is echter geheel in het Nederlands en dat vereenvoudigt de zaken hier en daar.
MARK B.

# Spellcross

**Wat krijg je als je Warcraft en Command & Conquer mixt en het geheel vervolgens overgiet met een turn-based sausje? Antwoord: Spellcross!**

### DARK HORDES

Op een kwade dag opent zich in de ruimte tussen heden een verleden een donker gat: via een parallelle wereld komt middeleeuws kwaad de wereld van het heden binnendringen. Grote troepen monsters en demonen, The Dark Hordes, komen voor de allerlaatste strijd op aarde: Armageddon.
Jij, als commandant-superieur moet de mensheid leiden in een allesvernietigende strijd tegen deze donkere krachten vol magie en mysterie.

### ORIGINEEL?

De bij het spel meegestuurde persberichten schreeuwen de woorden 'origineel' en 'vernieuwend', maar dat is onzin. Ze hebben gewoon de wereld van Warcraft en Command & Conquer bij elkaar gegooid en daar een spel omheen gebouwd. Dat dit leuke units oplevert, is natuurlijk oké, maar ga niet roepen dat we dit nog nooit eerder hebben gezien.
De units zijn wel zeer gevarieerd. Zo kennen de humans een heleboel tanks (van simpel tot zeer geavanceerd), grondtroepen (commando's, infanterie etc.), Jeeps enzovoorts.
De units van de Dark Hordes zijn het leukst. Orcs, Dark Knights, gemene elven, snuivende zwijnen, vliegende gedrochten en enorme demonen lijken zo te zijn weggelopen uit Warcraft en Dungeon Keeper. Het is dus wel erg jammer dat je in Spelcross niet de kant van de Dark Hordes kunt kiezen.
In totaal zijn er zeventig verschillende units aan beide kanten. De grotere gevechten later in het spel zullen dan ook enorme veldslagen worden met heel veel manschappen en bloeddorstige troepen.

### SCHAAKBORD

Turn-based kan best leuk zijn maar mijn voorkeur gaat toch uit naar real-time. Door het 'ik-doe-een zet, de computer-doet-een-zet' principe komt het geheel toch wat traag en statisch over.
Dit wordt bovendien nog eens versterkt door de maps waarop je vecht. Deze zijn namelijk ingedeeld in hokjes en dat geeft je het gevoel op een schaakbord te staan. Hierdoor komen de gevechten niet erg realistisch over en krijgt het wel een erg hoog 'Risk gehalte'.
Verder kent het spel ook een aantal sim-elementen. Hierbij moet je je inkomsten regelen, kun je investeringen doen, moet je nieuwe wapens ontwikkelen en dien je manschappen te rekruteren.
Je moet dus echt goed nadenken en je strategisch inzicht laten gelden, voordat je uiteindelijk tot vechten over kunt gaan.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8,0 |
| geluid | 8,0 |
| originaliteit | 6,5 |
| speelbaarheid | 8,0 |

- ▲ Veel fraaie en verschillende units
- ▲ Goed speelbaar in hoge resolutie
- ▼ Je kunt de Dark Hordes niet spelen
- ▼ Turn-based gaat ten koste van de aktie

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 69,95 Bfr.ca. 1275
Systeemeisen: Pentium, 16Mb RAM, 45 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: SCI
Distributeur: Homesoft
Tel: 023- 5530130

**7,6**

Spellcross is een aardige strategische wargame met een aantal sim-elementen. Ik denk echter dat het turn-based karakter veel aktie uit het spel haalt. Ook snap ik niet waarom je niet de Dark Hordes kan spelen; dat is echt een gemiste kans. Toch heeft dit spel genoeg diepgang en missies om de strategie liefhebbers te kunnen boeien.
JAN

**POWER TIP**
Druk op een unit en dan op de rechter muisknop om te zien wat zijn bereik is.

Opstellen in rijen van vier.

Waarom zijn die bruggen toch altijd kapot?

It's time to strike back!

The Dark Hordes in opmars.

Stel je legers zorgvuldig samen.

De humans zijn in de minderheid.

# Moto Racer 2

**Ed berichtte in de vorige PU al opgetogen over het binnenkort uit te komen vervolg op Moto Racer, en ik deel z'n enthousiasme want deel 2 is bigger and much, much better!**



Two playermode.



Aardig vaartje dacht ik zo.



Je moet maar durven.



Mag ik ook een hijsje van jullie waterpijp?

Hallo, die dingen kosten geld!

### MAAK JE EIGEN RACETRACKS

Was mijn goede vriend en collega Dre al behoorlijk te spreken over Delphine Software's eerste deel, de opvolger is alles wat Moto Racer was, maar dan nog veel meer. Niet alleen is het aantal motoren uitgebreid, ook het aantal racetracks is vermenigvuldigd.
Ook nu weer kun je kiezen uit twee soorten motoren: de supersnelle circuit monsters en de off the road motoren. Twee voor de prijs van een, als het ware.
Voor beide mo- [illegible] Grand Prix-circuits, de gele zandvlakten van de Sahara, in de jungles van de Amazone en de heuvelachtige bossen van Groot-Brittanië.
Een nieuwe en aardige optie is de mogelijkheid om je eigen racetracks in elkaar te flansen, zodat je deze game tot in de eeuwigheid kan spelen zonder dat ie gaat vervelen.

### KLASSIEKER

De combinatie van snelheid, vloeiende schermopbouw en prima graphics gaf mij het gevoel te maken te hebben met een heuse klassieker in dit genre.
De omgevingen, die in deel 1 al niet te versmaden waren, zijn nu nog mooier uitgewerkt en de mogelijkheid om [illegible] omstandigheden (alsmede de dag- en nacht optie) te veranderen, geeft het spel een extra dimensie.
En zeg nu eerlijk: is het echt zo verschrikkelijk dat sommige circuits (met name de Grand Prix-tracks) nogal wat weg hebben van die van andere racegames?

### VILA LA TURBO

De verschillen tussen de motoren zijn duidelijk voelbaar; kijk niet vreemd op als je met [illegible] terop ligt op een circuit dat bestaat uit veel lange, rechte stukken. Maar da's logisch, toch?
De keus wordt minder simpel wanneer je op een track terechtkomt waar zowel veel rechte stukken als scherpe bochten aanwezig zijn. Zorg er dan voor dat je een uitgebalanceerde motor hebt, want voor je het weet lig je óf drie meter van je vehikel verwijderd (te weinig grip) óf honderd meter achter de overige coureurs (gebrek aan snelheid).
Gelukkig is er, net als in deel 1, een turboknop die er bij de wegmotoren voor zorgt dat je rijdend op je achterwiel tot bizarre snelheden komt, en je met de crossmotoren spectaculaire sprongen kan maken.
En ben je het rijden tegen de computer beu, dan is er nog altijd de optie om in de Splitscreen mode tegen iemand anders te racen.

### HELEMAAL LEIP

Wanneer je alle onderdelen gewonnen hebt, is er nog een extra competitie, The Ultimate Championship. Deze heb ik echter niet kunnen checken, omdat de geteste bètaversie halverwege de game vastliep. Dat mocht voor mij de pret niet drukken, omdat ik toch al helemaal leip was van datgene wat ik werd voorgeschoteld kreeg.
Hoewel deze tak van gemotoriseerde sport het op de console vaak moet afleggen ten opzichte van zijn grotere broer met twee keer zoveel wielen, geldt dat voor MR 2 allerminst.
Moto Racer 2 is gewoon een ontzettend vette racer waarin regelmatig duizelingwekkende snelheden worden bereikt die veel wagens niet eens aankunnen.

**POWER TIP**

Gooi je gas alvast open wanneer je in de startblokken staat. Dit geeft je vaak een vliegende start.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8² |
| geluid | 7⁸ |
| originaliteit | 8⁰ |
| speelbaarheid | 8⁸ |

- Sneller dan deel 1
- Meer motoren dan deel 1
- Meer circuits dan deel 1
- Mooiere graphics dan deel 1

**PLAYSTATION**
Prijs: ƒ 129.95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Delphine Software
Distributeur: Electronic Arts
Tel.: 00800-9405555

**8²**

Zoals gezegd blinkt Moto Racer 2 uit in schoon- en snelheid, en mag men met recht spreken van een van de beste tweewieler-racegames ooit op de console verschenen.

SKATE

fl. 5,- korting

Lever deze bon in aan de kassa tijdens Firato 98 en u ontvangt eenmalig fl. 5,- korting op een toegangsbewijs van fl. 25. Geldig voor één persoon.

Dagelijks van 11 - 22 uur,
Woensdag 7 okt. 10 - 18 uur
Weekend van 10 - 18 uur

1 t/m 7 oktober
FIRATO 98

Nederlands meest complete Home Entertainment Show

Súúúper Cyber Digi Futuristic!

AMSTERDAM RAI



# Pinball Soccer '98

**Producent Pinball Games Limited is er in geslaagd het flipper-genre een originele draai te geven. Zij zijn vanaf nu de uitvinders van het flipper-voetbal.**

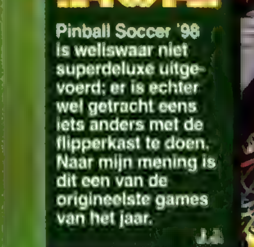
**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | $7^5$ |
| geluid | $7^5$ |
| originaliteit | $10^0$ |
| speelbaarheid | $8^0$ |

- ▲ Flipper-voetbal
- ▲ Je kunt Ajax of Arsenal spelen
- ▲ Goede gameplay
- ▼ Graphics en geluid niet superdeluxe

**PC CD-ROM**
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Pinball Games Limited
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130



Pinball Soccer '98 is weliswaar niet superdeluxe uitgevoerd; er is echter wel getracht eens iets anders met de flipperkast te doen. Naar mijn mening is dit een van de origineelste games van het jaar.

J.J.

## FLIPPER-STADION

Bij Pinball Soccer '98 is de flipperkast veranderd in een voetbalstadion. Aan beide kanten van het veld staan doelen. Jij verdedigt met de flippers het ene doel, het andere doel aan de overkant wordt door een doelman en vier verdedigers bewaakt.

De vier spelers kun je met de voetbal (inderdaad, geen loden kogel) omver knallen, de keeper zul je met een gericht schot moeten verslaan.

Langs het veld vind je de bekende gaten en obstakels, waar je de bal in en tegenaan kunt schieten. Als je op het juiste moment raak mikt, mag je vrije trappen, corners of zelfs strafschoppen nemen. PS '98 is niet de meest eenvoudige pinball-game.

Om een doelpunt te maken, moet je echt goed mikken. Helemaal lastig wordt het als er verdedigers of scheidsrechters op het veld verschijnen. Die knallen de ballen vlak voor je flippers net zo hard weer terug.

PS'98 kent twee tafels. De tweede tafel zul je moeten verdienen door een hoge score op de eerste tafel neer te zetten. De graphics van PS '98 zijn oké en ook het geluid kan er mee door. Typische voetbal-yells en scheidsrechterfluitjes geven het spel een originele sound.

PS '98 is volgens mij de eerste pinball-game waar je op dezelfde kast tegen elkaar kunt spelen. Voor elk doel verschijnen dan flippers. Vervolgens is het de voetbal op elkaar afrossen.

Komt dat schot!

Moven scheids.

Rechter buitenkantje.

### WILDE WEX

Het verhaal van Wex, de hoofdpersoon uit Wild 9, is minder origineel dan de gameplay van het spel. Wex is met zijn vader op een jaren durende tocht door het universum op zoek naar intelligent leven in de Melkweg. Op het moment dat ze het einde van ons sterrenstelsel bereiken, worden ze in een voor hen onbekende wereld gezogen en plotseling van alle kanten aangevallen.
Om zijn zoon in veiligheid te brengen duwt Wex' vader hem in een escape-pod en drukt op de eject-knop. Wex komt bij op een met ruimte-rotzooi bezaaide droge planeet, waar hij een metalen handschoen vindt. Als hij, nieuwsgierig als hij is, de handschoen aantrekt en ermee naar een rots wijst, schiet er een flits uit een ding ('de Rig'), dat op de grond lag, die de rots in stukken blaast. Na even oefenen blijkt dat er met verschillende handbewegingen ook andere flitsen uit de Rig komen. Wex plaatst de Rig op zijn schouder en zo heeft hij een fantastisch wapen. Een eindje verderop ziet hij acht tiener-aliens die onder schot worden gehouden door tientallen soldaten. Wex blaast de soldaten weg met zijn Rig en vanaf dat moment vormen hij en de tiener-aliens de Wild Nine.

### MEER DAN EEN WAPEN

Het meest opzienbarend aan W9 is het wapen van Wex; de Rig dus. Dat zie je ook aan de manier waarop Shiny het spel heeft gemaakt. Ik kreeg een preview versie die maar 55% klaar was, maar alles wat met de Rig te maken had, was al 100% compleet. Het programmeerteam heeft dan ook eerst Wex en de Rig gemaakt, en daar de levels omheen geprogrammeerd. De Rig is meer dan een wapen. Je kan vijanden of objecten met de straal vastpakken en ze verplaatsen. De beste manier om vijanden te verslaan is dan ook door ze met de Rig te pakken en ze boven je hoofd te tillen, om ze daarna herhaaldelijk tegen de grond te slaan. Na een ijselijk gegil ontploffen ze uiteindelijk. Soms is het beter om de vijanden op een vuur of in spikes te gooien, zodat je er zelf zonder gevaar overheen kan lopen. Een andere functie van de Rig is dat je hem kan gebruiken als liaan (remember Tarzan?). Dat kan overigens alleen als er een speciale haak in het plafond zit, of een helikopter die voor die reden in de lucht zweeft.

### JETSKI

Het duurt even voordat je aan de Rig gewend bent, en omdat het spel nog niet af was, heb ik nog niet van de volledige functionaliteit kunnen genieten, maar qua gameplay is het een revolutie. Al snel gebruik je de Rig alsof je nooit anders hebt gedaan en vind je voor schijnbaar onoverkomelijke hindernissen ineens een simpele uitweg, dankzij de Rig. Ook de bewegingen van Wex zijn uiterst instinctief, mede doordat de 3D wereld automatisch onder je door draait. Behalve drie traditionele platformlevels bevatte mijn preview-versie ook een demo van een vrije-val level en een level waar je op een soort jetski door het moeras suist. Cool!

**Wild 9 is het nieuwste spel van Shiny, het bedrijf dat al eerder Earthworm Jim uitbracht. Hebben ze hiermee weer een hit in handen?**

# WILD 9

**RAPPORT**

graphics $8^0$

geluid $9^0$

originaliteit $8^5$

speelbaarheid $9^5$

 De Rig

 Het geschreeuw en gejoel van de karakters

 Sfeervolle graphics

 Toepasselijke soundtrack

**PLAYSTATION**
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Shiny
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

**$9^0$**

Het spel is nog maar voor de helft af maar wat ik tot nu toe gezien heb, is al minstens even vernieuwend en spectaculair als Earthworm Jim. Rare jongens, die Shiny-people.
BJØRN

**POWER TIP**
De eerste drie vijanden die hier uitkomen, kun je gebruiken om energie te winnen.

De Rig doet z'n werk.

Hier zit nitro in.

Een beetje nitro opent vele deuren.



Mijn blok! Nee, ik zag 'n het eerst!

Een bliksemblok zet machines in werking.

Doet het pijn?

# ANNO 1602






















**1600? Slag bij Nieuwpoort. Anno 1602? Sla je eigen slag in een nieuw strategisch-simulatiespel waarbij je welvarende eilanden kunt stichten.**

### TROSSEN LOS!

We gaan eens even een slordige 400 jaar terug. Elizabeth I zit op de troon in Groot-Brittannië en die vindt het nodig om eens heftig op ontdekkingsreis te gaan te gaan. Dat wil zeggen: jij als speler krijgt de controle over een schip en je dient een eiland te vinden om daar vervolgens een welvarende beschaving te stichten. Gooi de trossen maar los, maatje!

### HARDE HAND

Afhankelijk van wat voor soort eiland je wilt stichten, dien je een aantal keuzen te maken. Ga je voor industrie, kies dan een eiland met bergen, zodat je mijnen kunt opzetten. Blijf je liever boven de grond, kies dan een eiland met veel open velden en vegetatie. Aangezien je natuurlijk de baas wilt spelen, zul je met harde hand moeten regeren. Het kan namelijk zijn dat een eiland al is bewoond. Hetzij door natives of door andere immigranten, die op hun gemak met hun eigen dingen bezig zijn. Afhankelijk van hoe je je opstelt zullen zij reageren. Een relatie op vriendschappelijke basis kan zijn vruchten afwerpen, maar bruut militair optreden wil ook wel eens helpen.

### DETAIL

Anno 1602 kent veel detail. Veel verschillende gebouwen, fraai betegelde wegen, gekleurde daken enzovoorts. De mensen en beesten zijn allemaal gerenderd en gaan allemaal hun eigen gang, zolang je ze tenminste geen opdracht geeft. Herten grazen in het gras, molens draaien in de wind en overal hoor je manschappen werken en klinken er realistische achtergrondgeluiden. Ook kun je je beeldscherm ronddraaien zodat je de gebouwen en eilanden van vier kanten kunt bekijken.

### CONFLICTEN

Natuurlijk is het niet allemaal lieflijk en zoetgevooisde vrolijkheid wat de klok slaat. Onderhandeling met inwoners kunnen stuklopen, je zult uitermate nauwkeurig moeten dealen met andere eilanden (geen enkel eiland is helemaal selfsupporting) en er kunnen dus conflicten ontstaan. Deze realtime gevechten vormen een leuke afwisseling.

Daarnaast is Moeder Natuur zo nu en dan flink pissig en zorgt voor menig rampje, maar ook op goud, wijn en vrouwen beluste piraten zullen je af en toe een bezoekje komen brengen.

Je bent gewaarschuwd.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | $8^5$ |
| geluid | $8^0$ |
| originaliteit | $8^0$ |
| speelbaarheid | $9^0$ |

- Makkelijk te bedienen
- Zeer verslavend

**PC CD-ROM**
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: Pentium 100, 20 Mb RAM, 85 Mb harde schijf, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Sunflowers
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

**$8^4$**

Anno 1602 is een goed doordacht, overzichtelijk, easy-to use, gedetailleerd en aantrekkelijk spel dat je maanden zoet zal houden. Met name fans van Settlers 2 zullen met volle teugen genieten.

# Baseball 3D

**Onlangs was ik in San Fransisco voor een bezoek aan LucasArts. De lange nachten in het motel (vette jetlag, kon dus niet slapen) bracht ik door met het kijken naar honkbalgames op de TV. Ik ben dus helemaal klaar voor Baseball 3D.**

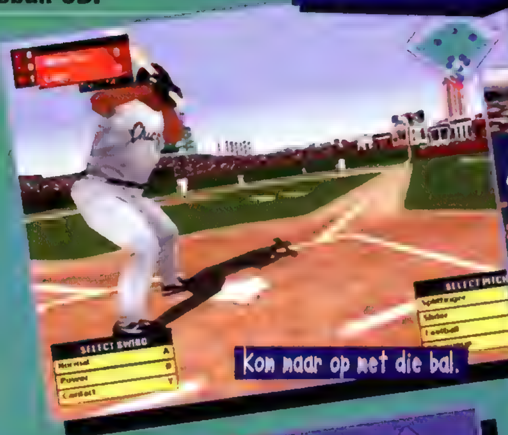
### BELACHELIJK

Het kostte me behoorlijk veel moeite om Baseball 3D aan de gang te krijgen. Het spel had problemen met de nieuwe drivers voor de 3D-kaarten van Windows 98. Belachelijk natuurlijk, want Baseball 3D is potverdorie door Microsoft zelf gemaakt. Gelukkig bracht de help-functie uitkomst. Na enig geploeter kon ik eindelijk de knuppel ter hand nemen.

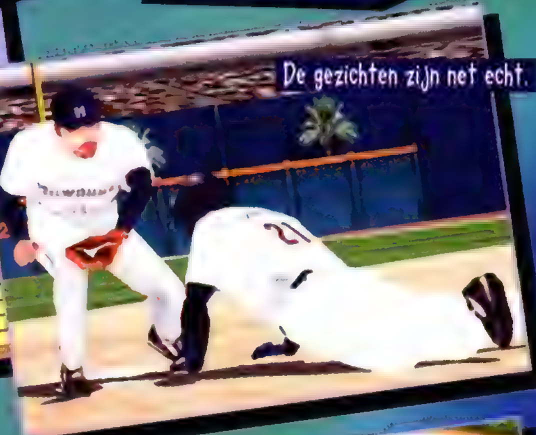
Allereerst wil ik zeggen dat B3D er echt fantastisch uitziet. Van dichtbij lijken de honkballers net echt. Voor de gezichten is gebruik gemaakt van foto's en dat levert prachtige resultaten op. Ook de kleding is precies zoals die hoort te zijn.

Nadeel van deze schitterende graphics is dat je een loodzware PC met een vette 3Dfx-videokaart moet bezitten om de game optimaal te laten lopen. En dan praten we bij B3D toch minimaal over een Pentium 166.

Ik vind mooie graphics bij een sportgame echter van ondergeschikt belang. De aktie, daar gaat het me om. Die moet soepel en realistisch zijn. De meeste honkbalgames zijn óf niet realistisch óf lastig speelbaar. Kijken of B3D daar verandering in kan brengen.



Kom maar op met die bal.



De gezichten zijn net echt.



Shit, dat wordt een vies pakkie.



Zit niet aan je kruis joh.



Vol op de knuppel.

### TE EASY

B3D kent twee speelmodes: de Easy mode en de Hard mode. In de Easy mode helpt de computer je op alle mogelijke manieren. Je kunt daardoor snel meeballen.

Bij het pitchen bepaal je eerst de worp (fast, splitfinger, curve, enz.) en vervolgens de plek waar de bal in de slagzone dient te komen. Bij het slaan kun je eerst de slag uitzoeken (normaal, hard, stootslag, etc.) en vervolgens met een welgemikte druk op de knop vol uithalen. In de meeste gevallen raak je de bal wel.

Na een tijdje spelen begint de Easy mode iets te easy te worden. Het mag allemaal wel iets lastiger. Tien homeruns achter elkaar slaan, is ook niet leuk. Op naar de Hard mode dus.

De Hard mode doet zijn naam eer aan. Je moet de knuppel helemaal zelf met je toetsen of gamepad op het juiste moment naar de juiste plek in de slagzone dirigeren. En dat is bepaald geen kattepis. De ballen vliegen werkelijk om je oren. Bij een fast-pitcher met een sterke arm durf ik te betwijfelen of iemand ooit een bal weet te raken. Nu speel ik weinig met een gamepad, dus ik kan dat niet helemaal juist inschatten. Ik vermoed echter dat veel gamers de grootste problemen met deze mode zullen hebben.

### HARDHITTERS

In het veld zijn de armen van de honkballers iets sterker dan de benen. Je wordt daardoor vaak uitgegooid. En dat is knap frustrerend.

De knappe AI zorgt er voor dat de spelers ook spelen zoals ze dat in het echt doen. Hardhitters zullen vaak voor de snoeiharde klap gaan en de honkballers die vaak een honk stelen, dien je in het spel extra goed in de gaten te houden. Het is daarom raadzaam de statistieken goed te bestuderen. Je kunt er waardevolle informatie vinden. Ga hiervoor naar de General Manager mode. Het is in deze mode ook mogelijk spelers te 'editten' en te transfereren.

De hardhitter bij uitstek.

**POWER TIP**

Je kunt B3D met een Force Feedback Joystick spelen. Die heb ik helaas niet. Maar het moet vast een mooi gevoel zijn als je de bal vol raakt.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | $9^{0}$ |
| geluid | $8^{0}$ |
| originaliteit | $8^{0}$ |
| speelbaarheid | $8^{5}$ |

▲ Beste baseball graphics ooit

▲ Realistisch

▲ Force Feedback Joystick

▼ Hard mode erg lastig

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 109,00 Bfr.ca. 2000
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel: 020-5001005

**$8^{8}$**

Eén ding is zeker; Baseball 3D is een lust voor het oog en laat op dat gebied alle andere honkbalgames ver achter zich. De gameplay is echter in de Hard mode wat aan de moeilijke kant. Microsoft had een Medium mode moet maken.

J.J.

*Probeer dit niet thuis.*

# Er is een betere manier om Force Feedback te ervaren.




**WingMan FORCE™**

Voor de meest realistische games die je ooit zult beleven. WingMan® Force™. Zorg dat je hem te pakken krijgt. Het is een hele nieuwe sensatie. Dreunende explosies. Terugslag van wapens. Centrifugerende krachten. De druk van zwaartekracht. Onze revolutionaire I-Force® technologie gebruikt zeer precieze stalen kabelbesturing. Waardoor je de kracht in elke vezel van je lichaam voelt. Elke sensatie. Elke trilling. Elke dreun. Elke genadeslag. Negen programmeerbare wapenknoppen. Geïntegreerde throttle. 16-bits Intel® controller chip. Eenvoudig aan te passen feedback software. Duw tegen de joystick die terugvecht. En voel de pijn. www.logitech.com

It's what you touch.™

Voor meer details, bel Logitech op 010 - 243 88 97.

# Jackie Chan's Stuntmaster

**Een game met Kung Fu-ster Jackie Chan in de hoofdrol; het klinkt als een droom maar het blijkt een nachtmerrie te zijn.**


In 'gesprek' met de fat guy.


En wie niet horen wil...

**RAPPORT**

graphics $6^{3}$

geluid $7^{4}$

originaliteit $6^{5}$

speelbaarheid $5^{5}$

+ Jackie Chan
- Weinig moves
- Saai
- Suffe graphics

**PLAYSTATION**
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Midway
Distributeur: Columbia Tristar
Tel:035-6250720

$6^{4}$

Chan, die befaamd is om zijn unieke vechtstijl, komt in Stuntmaster niet verder dan een paar houterige klapjes. Ook de zogenaamde levensgevaarlijke stunts zijn ver te zoeken en dat maakt Stuntmaster tot een gemiste kans.
KEES

### DRUNKEN MASTER

Sinds het overlijden van Bruce Lee, dit jaar excact een kwart eeuw geleden, is Jackie Chan de meest bekende martial artist ter wereld.
In tegenstelling tot Bruce is Jackie Chan geen mystieke halfgod die gedreven door duistere krachten het onrecht bestrijdt. In bijna al zijn films speelt Chan een dwaze goedzak die iedere keer met open ogen in de problemen loopt waar hij zich met zijn extreem lauwe vechtstijl en een goed gevoel voor humor weer uit werkt.
Chan, die trouwens al zijn stunts altijd zelf doet en de fijne kneepjes van het vak leerde in het circus, maakte in de afgelopen twintig jaar een enorme hoeveelheid films.
Mijn absolute favoriet is de Drunken Master. Hierin leert Chan van een oude Kung Fu-meester die wel van een borrel houdt een bizarre maar zeer efficiënte vechtstijl. Deze vechttechniek is tot op de dag van vandaag een inspiratie voor veel designers van beat'em ups. De meest recente 'drunken master' is Lei in Tekken 3.

### HOLLYWOOD

Hoewel Chan in Azië grote populariteit geniet, was hij in de rest van de wereld tot voor kort alleen maar bekend bij Kung Fu-liefhebbers. In de afgelopen jaren is daar echter verandering in gekomen toen Chan de kans kreeg om in Hollywood een aantal films, zoals Rumble In The Bronx en First Strike, te maken. Deze films halen het weliswaar niet bij z'n in Hong Kong gefabriceerde meesterwerkjes maar zijn, dankzij de simpele humor en levensgevaarlijke capriolen van Chan, toch zeker de moeite van het bekijken waard.

### REGELRECHTE SCHANDE

Jackie Chan lijkt dan ook perfect videogame materiaal. Hij is een martial artist met een unieke vechtstijl, een roekeloze stuntman en een filmster.
Ik had dan ook zeer hoge verwachtingen van Stuntmaster, maar jammer genoeg is het allemaal een grote teleurstelling. Stuntmaster doet Jackie Chan absoluut geen eer aan. Het is een soort slap aftreksel van Fighting Force waarbij Chan zich een weg baant door de straten van New York alwaar hij al het onrecht op zijn pad bestrijdt.
Er is niets maar dan ook niets in het spel terug te vinden van Chan's kwaliteiten als vechtkunstenaar.
Veel verder dan een klap en een schop komt de Kung Fu-master hier niet. Springen kan hij wel maar in de lucht een trap of een klap uitdelen behoort helaas niet tot de mogelijkheden. Het is een regelrechte schande! Het was een beter idee geweest om gewoon een beat'em up te maken waarin Chan's vechtstijl tot in het kleinste detail was terug te vinden. Nu is Stuntmaster een middelmatige spel dat gerust het dieptepunt van Chan's carrière genoemd mag worden.


Stuntje op de vismarkt.


Jackie doet het even voor.


Het ziet er allemaal een beetje lullig uit.

Nou, dat zal me een stunt stunt worden jongens.

**POWER TIP**

Wil je Chan op z'n best zien, check dan de film Drunken Master.


De dikke-lul-drie-bier-move.


De hete-broek-sprong.


De uit-van-hier-sprint.

**Samoerai-zwaarden, jungles, grotten, legers en slagvelden uit een ver verleden: Japan op zijn best. In deze setting speelt Tenchu: Stealth Assassins zich af. Heroïsche man tegen man gevechten en moorden op afspraak.**

### SODOM & GOMORRA

'The Ninja Rikimaru lies broken. A shadow in life, in death a failure...' Deze spijkerharde tekst geeft het best weer waar Tenchu over gaat: ninja's, glorie, moord en bloed. Heel veel bloed.
Een mensenleven was in het oude Japan niet veel meer waard dan een grijpstuiver. Lullig voor hen, maar mooi voor de gamesindustrie. Bergen van lijken met afgehakte hoofden, handen en andere uitstekende lichaamsdelen is natuurlijk een heerlijke voedingsbodem voor een mooi PlayStation-feest.
Activision heeft daar met Tenchu een sappig spelletje van gemaakt. Moord op afspraak, maar dan een paar honderd jaar geleden met vatsige sjogoens, pezige ninja's en vele honderden liters bloed. Een beetje Sodom en Gomorra, maar dan in een boedhistische tempel.

### NINJA PARTY

Tenchu speelt zich af in de donkere wereld van het middeleeuwse Japan. Vanuit een derde persoon perspectief heb je controle over twee Ninja-moordenaars (Rikimaru & Ayame) die voor een groep van sjogoens de ene na de andere moord moeten plegen. Dikke lastige eindbazen worden zonder pardon door deze geharde krijgers gekeeld of aan het koele witte staal van hun zwaard geregen. No questions asked.
Het klinkt simpel maar de tegenstand is harder dan verwacht. Het is weliswaar niet moeilijk om zo'n pompeuze boss in stukjes te slicen, maar het is wel verdomde lastig om die vetbergen te bereiken. Achter ieder muurtje staat wel een trouwe soldaat die jou aan zijn lans wil spietsen. In elke boom kan een boogschutter zitten die dolgraag zijn pijl in jou borstbeentje wil rammen. Je ziet ze niet, maar ze wachten wel op je. Het is dus pure noodzaak om die gasten ongezien en het liefst van achteren te benaderen.

### SURPRISE-SHOW

Rikimaru en Ayame hebben tien verschillende aanvalsakties waarmee de diverse amputaties kunnen worden uitgevoerd. Maar de surpise-attack is toch wel het best voor je eigen gezondheid. Deze gaat als volgt: kijk op je proximity-meter hoe ver een tegenstander van je vandaan is en met de look-functie waar die gast zich precies bevindt. Spring vervolgens achter op zijn nek en ram in één keer je zwaard door zijn ruggemerg: scheelt je weer een bezoek aan een bloeddonor.
Zorg er bovendien voor dat je altijd een werphaak meeneemt zodat je makkelijk op huizen en in bomen kan klimmen. Het duurt even voordat je deze techniek beheerst, maar het is wel de meest effectieve manier om je einddoel te bereiken.
En dit brengt meteen het enige negatieve punt van het spel naar voren. Wie deze surpise-attack beheerst zal vrij snel klaar zijn met het spel! De verbeten man tegen man gevechten zullen tot het verleden behoren en laat dit nu juist het meest sappige onderdeel van Tenchu zijn. Probeer dus zo nu en dan de krachten van Rikimaru en Ayame in een frontale aanval te meten met een bloeddorstige vijand.
Zo houd je Tenchu het langst houdbaar.




# Tenchu
## Stealth Assassins

# POWERWEB Update

http://www.powerweb.nl

## Uitgaan met Internet

**Je kent dat wel, je hebt een leuk ideetje (etentje, bioscoop, dagtripje) maar dan begint het 'geregel' pas (welk restaurant, waar draait de film, hoe laat gaat de trein etc.). Gelukkig zijn er op Internet heel wat handige hulpmiddelen te vinden voor het regelen en maken van plannen.**

### WAT ETEN WE VANDAAG?

*Wat en waar zullen we vanavond eten is een vaak gestelde vraag.* Wil je niet weer bij de FEBO op de hoek eindigen voor een patatje oorlog en een frikadel, dan biedt de lijst die je kunt vinden op *www.netural.nl/dinner* uitkomst. Op deze site vind je zo ongeveer van alle plaatsen in Nederland de restaurants die zich daar bevinden. Eerst kies je waar en dan wat je wilt eten. Dit is heel gemakkelijk gemaakt, eten kan regionaal (dus uit welk land) gekozen worden of afhankelijk van waar je voor in de mood bent (kip, vis etc.). Geef je voorkeuren en je krijgt een lijst met restaurants die naar jouw smaak serveren.Regent het keihard en blijf je liever thuis dan is Pizza Online een alternatief. Pizza Online geeft je een opsomming van alle pizzeria's in de omgeving, plus telefoonnummers en adressen. Soms zelfs een lijst met wat je allemaal op je pizza kunt doen en hoeveel het bij elkaar gaat kosten. Een andere feature van deze site is 'E-Meal', waar je kan bestellen via E-Mail. Dit alles kan gevonden worden op http://pizza-online.boa.nl.

### WELKE BIOSCOOP?

Wil je na het eten ook nog een bioscoopje pikken? Tegenwoordig hoef je niet meer naar die ouwe krant te zoeken waar de film-agenda in staat maar je zet gewoon je computer aan en gaat naar *www.telebyte.nl/bioscoop.* Daar krijg je een overzicht van alle bioscopen in jouw buurt en welke films waar en wanneer draaien. Deze site heeft ook een sectie waar je stukjes uit nieuwe films kunt bekijken, nieuws over films kunt lezen en er is zelfs een chat-room, waar je kan chatten over films.

### WAT WAS HET NUMMER?

Vind jij het bladeren door een telefoonboek ook zo irritant en betaal je liever 50 cent om het nummer door een telefoniste van 06-8008 op te laten zoeken? Dan is het handig om te weten dat je ook zelf die nummers op kunt zoeken door de zelfde site te gebruiken als die waar je die mevrouw altijd op hoort rammen. Voor een complete lijst met telefoonnummers, ga je naar *www.telefoon-gids.ptt.telecom.nl*, hier vind je zowel de roze als witte pagina's, plus nog een sectie voor E-Mail adressen.

### IK GA ER VANDOOR!

Heb je dan eindelijk dat nummer van die vriend van lang geleden gevonden en hebben jullie plannen gemaakt om een dagje op de ramps in Broek in Waterland te gaan skaten, dan is het natuurlijk erg handig om te weten hoe laat de treinen rijden die je naar het dichtstbijzijnde NS-station brengen (Amsterdam CS in dit geval). De dienstregeling van alle treinen compleet met tarieven voor 1e en 2e klas vind je op de NS site op het web; *www.ns.nl/reis-info.*Plan je reis vanuit de huiskamer door simpel in te vullen waar en wanneer je wilt vertrekken of aankomen en je krijgt de juiste treintrip voorgeschoteld. Zit je juist op iemand te wachten, dan 'blader' je even door naar de sectie met aankomsttijden. Niet alleen de NS, maar ook Schiphol heeft een uitgebreide site; *www.schiphol.nl*, je kan hier niet alleen op zien of het vliegtuig van je moeder uit Amerika al is geland, maar veel meer. Wat dacht je van Schiphol in 3D? Heb je al je plannen gemaakt en uitgevoerd en heb je nog tijd over; op laatstgenoemde site kun je zelfs zien of ze misschien nog een leuk baantje voor je hebben.

MARK B.

Zullen we pizza eten?

En wat wil je erop?

Hoe laat gaat m'n trein?

Waar heb jij trek in?

Ga je mee naar de film?

Maar het moet wel een beetje in de buurt zijn.

Schiphol in 3D.

Welkom bij PTT Telecom.

made in Holland

# De Nederlanders achter Unreal

"De voodoo-techniek heeft Unreal uiteindelijk pas echt de topsnelheid gegeven die het nu heeft."

**Dit keer geen bedrijf in Made in Holland, maar twee jonge Nederlandse programmeurs die meegewerkt hebben aan een van de top-games van het moment: Unreal. Erik de Neve en Carlo Vogelsang verbleven maandenlang in de VS en Canada om samen met twintig andere programmeurs aan deze shoot'em up te sleutelen.**

### TETRIS IS NOG TE HEFTIG

Je kunt rustig stellen dat Erik de Neve en Carlo Vogelsang het walhalla van de spellenmakers hebben weten te bereiken. En dat terwijl Erik eigenlijk helemaal niet van gamen houdt...

"Ik speel bijzonder weinig, hou gewoon niet zo van al die aktie. Tetris is mij nog te heftig. Ik heb Unreal natuurlijk gespeeld, maar dan wel in de 'ghost-mode'. Op die manier kon ik lekker vlug door de levels heen glijden."

Vreemd genoeg wilde Erik wel altijd gamesprogrammeur worden. "Ik vind programmeren gewoon veel interessanter dan spelen. Waar de meeste studenten na school gingen Quaken, daar probeerde ik nieuwe programmaatjes te schrijven."

Ook Carlo wil zich niet echt een hardcore gamer noemen. "Ik speel wel meer dan Erik, maar dat is niet zo moeilijk." Net als Erik was hij er vroeg bij. "Ik ontwikkelde samen met een paar vrienden demo's op de Commodore 64. Ik denk dat alle Nederlandse spellenmakers op die manier zijn begonnen."

### HET JUISTE MOMENT

Hoe zijn Erik en Carlo bij Epic (samen met Digital Extremes producent van Unreal) terechtgekomen? Dergelijke vacatures tref je op het Arbeidsbureau niet in de bak 'Diversen' aan.

Carlo: "Ik heb een aantal jaren geleden een programma geschreven dat twee-dimensionale vuurballetjes op je scherm toverde. Dat programma stuurde ik onder andere naar Epic. Ze vonden het een leuk programma, maar konden er op dat moment nog weinig mee doen. Een jaar later stuurde ik het weer op. En naar later bleek precies op het juiste moment. Epic was namelijk net met de voorbereiding van Unreal begonnen. Omdat ik Arjan Brussee (Orange Games) inmiddels ook goed kende en die al voor Epic werkte, wisten ze dat ik een dergelijk klus aan kon."

Erik is in Unreal verantwoordelijk voor het water, de vuureffekten en de software-rendering. Ondanks alle lovende kritieken is hij niet helemaal tevreden over zijn werk.

"Unreal loopt op een Pentium 166 of lager te traag. Dat vind ik spijtig. Ik heb er alles aan gedaan, maar er zitten gewoon te veel data in het spel. Over de MMX-rendering ben ik wel zeer tevreden. De game loopt op een Pentium 200 als een trein." Ook Carlo is via Arjan Brussee bij Epic terecht gekomen. "Hij heeft mijn soundengine in Jazz Jackrabbit gebruikt. Daar waren ze bij Epic zeer tevreden over. En van het een kwam het ander."

Carlo zorgde ervoor dat het geluid in Unreal met de sfeer van het moment mee verandert. "In veel games worden gewoon een paar lange wav-files 'geloopt'. Je hoort dan konstant hetzelfde deuntje voorbijkomen. Unreal produceert nooit twee keer dezelfde sound. Dankzij de door mij ontworpen AI past het geluid zich steeds aan de aktie in het spel aan. En dat maakt de game extra spannend."

### UNREAL OP EEN 486?

De twee kennen nog een paar leuke verhaaltjes over Unreal. Erik: "Wist je bijvoorbeeld dat we Unreal in het begin voor een 486 computer hebben geprogrammeerd? Er kwamen tijdens de produktie echter steeds snellere PC's op de markt. De voodoo-techniek heeft Unreal uiteindelijk pas echt de topsnelheid gegeven die het nu heeft."

Carlo: "De eerste versie ook van Unreal was ook veel te lang. Iedereen had zo zijn best gedaan dat er veel te veel data waren. Alle levels zijn vervolgens in negenen gehakt. Het is dan ook erg grappig dat de pers het over de 'enorm uitgestrekte levels van Unreal' heeft . Als ze wisten hoe uitgebreid die levels eerst waren..."

Als alles goed gaat, vertrekken Erik en Carlo binnenkort weer naar de VS toe voor het vervaardigen van Unreal II. Carlo: "Hoe dat er precies gaat uitzien, weten ze bij Epic nog niet. Dat er een vervolg komt, bijvoorbeeld in de vorm van een level-package, is echter zeker."

**Even voorstellen**

| | |
|---|---|
| Naam: | Erik de Neve |
| Leeftijd: | 29 jaar |
| Opleiding: | Selfmade man |
| Functie: | Programmeur |
| Favoriete Game: | Puzzle-games |

| | |
|---|---|
| Naam: | Carlo Vogelsang |
| Leeftijd: | 23 jaar |
| Opleiding: | Elektrotechniek |
| Functie: | Programmeur |
| Favoriete Game: | Tombraider II |

nederlandse SPELLEN MAKERS


Erik is in Unreal verantwoordelijk voor het water, de vuureffekten en de software-rendering.


"Unreal loopt op een Pentium 166 of lager te traag. Dat vind ik spijtig".


"Dat er een vervolg komt op Unreal is zeker".


De twee jonge Nederlandse programmeurs die meegewerkt hebben aan Unreal.

# Open geen Eurostyle-reke

Ben je nog geen 18 jaar en heb je nu al te veel geld? Open dan vooral geen Eurostyle-rekening bij ABN AMRO.

Want dat is een betaal- en spaarrekening met een hoge rente. Je krijgt er je eigen Eurostyle-pas met pincode bij, waarmee je kunt betalen en geld opnemen. En je pas is tegelijk een Chipknip voor het afrekenen van kleinere bedragen.

Als je 12 jaar of ouder bent, komt op je Eurostyle-pas ook nog eens gratis 'CJP' te staan. Daarmee liggen guldens korting als het ware voor het oprapen. Op CD's, video's en




bioscoopkaartjes, boeken en tijdschriften, concerten en evenementen. Bovendien krijg je bij het openen van deze rekening een V&D CD-singlebon van f 10,-.

Als je dat allemaal liever laat liggen, stuur dan niet de bon in en bel ook zeker niet gratis naar 0800 - 0240717. Want dan zou je een paar dagen later een uitnodiging krijgen om met een van je ouders of verzorgers de rekening met een handtekening te komen openen met een eerste inleg van f 25,-.



ABN·AMRO *De bank*

Deze aanbieding geldt alleen voor jongeren tot 18 jaar die voor het eerst een ABN AMRO betaalrekening openen. De minimum inleg voor deze betaalrekening is f 25,-. Ben je tussen de 12 en 18 jaar, dan zit op je gratis Eurostyle-pas ook CJP.




# ing en laat veel geld liggen

## Een V&D CD-singlebon van f 10,- en gratis Eurostyle-pas laat ik toch niet lopen

Dus wil ik een Eurostyle-rekening openen. Stuur mij bericht als ik met een van mijn ouders/verzorgers kan langskomen om onze handtekeningen te zetten. (Niet vergeten een legitimatiebewijs mee te nemen!)

Naam: Voorletters: m/v Roepnaam:

Adres: Postcode: Plaats:

Geb.datum: Telefoon: Datum:

Handtekening aanvrager:

Naam en voorletters ouder/verzorger: Handtekening:

Het ABN AMRO kantoor van mijn keuze is:

Straat: Plaats: 1064 JAJ

In een envelop zonder postzegel sturen naar: ABN AMRO, Antwoordnummer 10259, 1000 PA Amsterdam. (Of afgeven bij een ABN AMRO kantoor in de buurt.)

# TELLURIAN

**Met Tellurian Defence volgt Psygnosis de trend die met Unreal en Forsaken onlangs is ingezet. De arcade combat/strategy-game speelt pas lekker op een Pentium 233 of hoger met een vette 3Dfx-videokaart.**

### TV WEG-GOOIEN?

De technologische ontwikkelingen binnen de PC-wereld volgen elkaar de laatste tijd in hoog tempo op. Gamedevelopers slagen er telkens weer in om nog betere en scherpere graphics te ontwikkelen.
De CD-ROM's bevatten daardoor meer en meer data. Om bij dergelijke games alles nog een beetje snel en soepel op het scherm te toveren, zijn supersnelle PC's en 3Dfx-kaarten (het liefst Voodoo 2) nodig.
Ik ben soms bang dat de gamers het enorme tempo van deze ontwikkelingen door geldgebrek niet meer kunnen volgen. Was je met een Pentium 166 een jaar geleden nog het heertje (of vrouwtje), tegenwoordig kun je er, als het om topgames gaat, weinig meer mee.
Moet je je voorstellen dat je je favoriete TV-series volgend jaar alleen maar op breedbeeld-TV zou kunnen bekijken, en het jaar daarop alleen maar op weer een ander soort toestel. Dat zou toch niemand pikken? Maar enfin, in de 'computerized world' gelden blijkbaar andere normen.

### GREYS EN YATZ

Het verhaal achter TD is weinig origineel, maar ik had ook niets anders verwacht van een space-combat game. Daar gaan we dus weer.
We leven in de 21ste eeuw en op de wereld is het... ja, je raadt het al, een zooitje. De aardbewoners zijn net een beetje bijgekomen van een aantal natuurrampen. Vloedgolven, tornado's, elektrische stormen, noem maar op, het is allemaal langs geweest. En net nu het weer een beetje relaxt begint te worden, vallen de aliens aan. Zat er natuurlijk dik in.
Het gaat in dit geval om wrede Greys. De aardbewoners laten zich echter niet zo maar naar de slachtbank leiden. Ze richten de EDO (Earth Defence Organisation) op. En dat was hard nodig ook, want al snel worden de Greys door de Yatz geholpen.
De twee buitenaardse volken hebben een bizarre alliantie gesloten. De Greys hebben delen van het menselijk organisme nodig om te overleven en de Yatz kunnen de restanten van het menselijk lichaam gebruiken om te offeren. In ruil voor de stukjes mens krijgen de Greys de voor hen noodzakelijke groenten van de Yatz. En die groenten groeien nu juist prima op de aarde.
Je weet nu waarschijnlijk wel hoe laat het is. De Greys en de Yatz willen de aarde in hun bezit krijgen en wel zo snel mogelijk. Jij gaat daar samen met een klein squadron van moedige fighters een stokje voor steken.

### 'TRAGE' PC

Wijsneus als ik ben, probeer ik het onmogelijke. Ik wil TD testen op een Pentium 166. Er zijn immers nog veel gamers die in het bezit zijn van een dergelijke computer. Bovendien zegt Psygnosis dat TD met een 166 nog net te spelen valt. Nou, met 'net' drukken ze het inderdaad treffend uit. De beelden op het scherm zijn in principe prachtig, ze worden alleen nogal langzaam opgebouwd.
Zolang het om lange rechte lappen vlakke grond gaat, is dat niet zo erg. Maar TD zit vol met prachtige wolkenkrabbers en reusachtige bergen. Op de 166 zie je die opeens voor je space-ship opdoemen. In 99 van de 100 gevallen betekent dat game over. En aangezien je maar één leven hebt, ben je extra de lul.
Op een 166 duurt het laden van level ook tergend lang, en TD is nou niet bepaald een makkelijk spelletje. De controls zijn op zich eenvoudig te bedienen, je blijft dus goed in de lucht. De vijanden laten zich echter bijzonder lastig verschalken. En ze schieten wel terug en gericht ook. Je bent dus snel het haasje.
In het begin was ik daardoor meer tijd kwijt aan het laden van levels, dan aan het gamen. Ik vind dit enkele leventje dan ook een zwak punt van TD. Drie levens was fair geweest. Ik hoop dan ook dat de PU-lezers snel achter de cheatcodes komen, want TD is absoluut de moeite waard om te spelen. Maar dan moet je wel een tijdje kunnen ronddladderen in je space-scheepje.

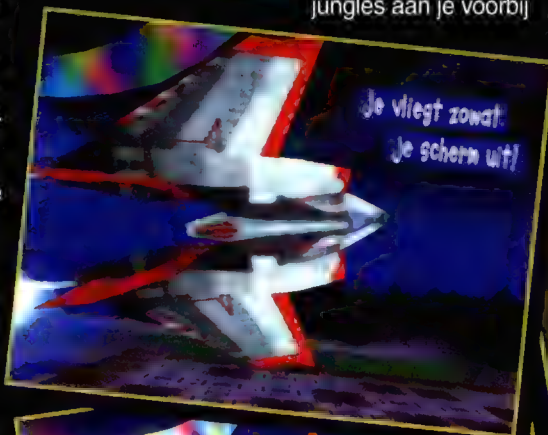
### BIG BEN

De beelden van TD zijn echt een lust voor het oog. Door de mistige flarden zie je prachtige steden en jungles aan je voorbij trekken. Je kunt ook in een rotvaart door diepe canyons en tunnels heen vliegen of een stuk onderwater afleggen. De programmeurs hebben bekende gebouwen en objecten als de Big Ben, de Golden Gate Bridge, de Tokyo Tower, de Brandenburger Tor en het Vrijheidsbeeld in het spel verwerkt. Superheftig allemaal.
Je werkt in TD missie voor missie af. Het verloop van een missie hangt af van de moeilijkheidsgraad die is ingesteld. De computer past deze moeilijkheidsgraad zelf aan, door naar je vaardigheden te kijken. Je kunt niet midden in het spel van de ene mode naar de andere overschakelen.
Je begint steeds weer bij missie 1. Het idee hierachter is, dat de gamer beter zijn best gaat doen. Ik vind dit persoonlijk niet echt een vondst. TD is nu namelijk zo lineair als het maar kan. Kom je niet door een level heen, dan zit je ook meteen vast.
Samen met dat ene leven dat je hebt, maakt dat TD naar mijn mening niet echt een gamers-vriendelijk spelletje.

### STRATEGIE

Voorafgaand aan elke missie, krijg je een uitgebreide briefing. Vervolgens moet je jouw space-ship bewapenen. Hier komt het strategie-element om de hoek kijken. Want elke missie vraagt weer om een andere bewapening.
Verder moet je bepalen hoe je een missie gaat uitvoeren. Zo willen de Greys bij een bepaalde missie een geleerde vermoorden. Deze man woont in een dichtbevolkt gebied. Je wordt nu gevraagd prioriteiten te stellen. Ga je puur en alleen voor de geleerde of tracht je ook de bevolking te beschermen. Beide ge-

**POWER TIP**
Schakel veel naar de map over, anders vind je de vijand nooit.


Je vliegt zowat je scherm uit!


Nauwkeurigheid vereist, de wanden geven niet mee.


Vreemde lichteffecten.


Aliens, her I come!

# DEFENCE

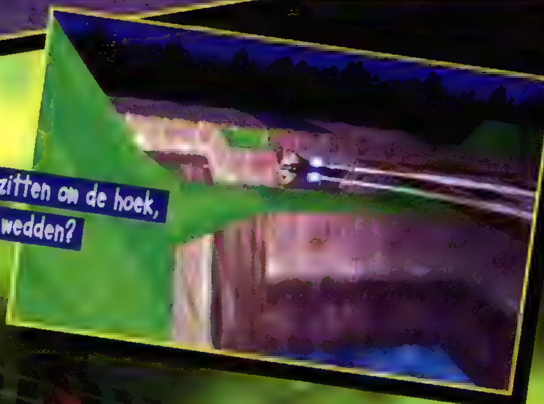
vallen vragen om een ander aanvalsplan. Dit maakt TD erg uitdagend.

### VAARDIGHEDEN

In de missies zelf gaat het vooral om stuur- en schietvaardigheden. Je zit als speler in de cockpit van een spaceship. TD kent daarbij een viertal camerastandpunten. Eentje in de cockpit (waarbij je de cockpit zelf kunt uitschakelen) en drie van buiten het spaceship. Zelf vloog ik het lekkerst als ik het spaceship voor me zag. In dit cockpit kun je dankzij diverse meters wel even beter de hoogte en de snelheid in de [illegible]. Tijdens het vliegen schakel je vaak over naar een map waarop getoond wordt waar de vijanden zich op dat moment bevinden. Psygnosis heeft bij het ontwikkelen van het scenario gebruik gemaakt van de diensten van Morgan Gendel. Deze Gendel schreef onder andere scripts voor diverse TV-afleveringen van Star Trek. Hij heeft alle personen meer diepte gegeven, iedereen heeft echt een eigen karakter. Ook zorgde hij voor het typische space-jargon. Je kunt TD prima met meerdere mensen tegelijk spelen. Via de LAN-kabel is dat zelfs met zestien personen tegelijk mogelijk. De modem-modem aktie is wat beperkter, maar Psygnosis heeft beterschap beloofd. TD is namelijk het eerste deel uit een lange serie. Bij de volgende delen zal meer aandacht aan het spelen via internet besteed worden.



Frontale aanval.



Ze zitten om de hoek, wedden?



Pull up!

**POWER TIP**

Zojuist bekend geworden: Tellurian Defence verschijnt pas begin '99

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 9⁵ |
| geluid | 9⁰ |
| originaliteit | 8⁰ |
| speelbaarheid | 9⁰ |

- ▲ Super graphics
- ▲ Big Ben en Golden Gate Bridge
- ▲ Soepel Gameplay
- ▼ Draait pas lekker op een P 233

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 2000
Systeemeisen: Pentium 166 (P 233 sterk aanbevolen), 32 MB RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712

**8⁶**

Als je in het bezit bent van een Pentium 233 of hoger, dan is Tellurian Defense een absolute aanrader. Schitterende graphics, goede actie en een soepele gameplay. Door de hoge systeemeisen ben ik echter bang dat veel mensen moeten afhaken. En dat is in dit geval zonde.
J.J.

# F-ZERO X

**F-Zero X is een van de snelste SNES-spellen ooit gemaakt. Voor King Miyamoto natuurlijk een uitdaging om met deze speedy opvolger eens de uiterste hoeken van de Nintendo 64 op te zoeken.**

### SPEED

Snelheid is absoluut geen garantie voor spanning en entertainment. Was de SNES-versie van F-Zero X destijds een openbaring vanwege de combinatie van hoge snelheid en behoud van beeldkwaliteit, tegenwoordig zijn er maar weinig gamers die hier nog van opkijken.

En laat dit nu juist de belangrijkste pijler van deze nieuwste Nintendo 64 versie van F-Zero X zijn. Met promotieteksten als 'The Fastest Video Game Racer Ever!' en 'This Video Game Has A Frame Rate Of 60 Frames Per Second!' slaat de digitale jeuk natuurlijk meteen toe, maar niet heus.

Nee, F-Zero X moet wel wat meer te bieden hebben dan alleen maar snelheid en verschrikkelijk veel frames. En ik ben bang dat het spel juist wat dat betreft behoorlijk tekort komt.

### MIYAMOTO'S MISSER

Nintendo's Shigeru Miyamoto wordt binnen de videogame-industrie beschouwd als een godheid. Bijna alles wat deze man met zijn Japanse vingers aanraakt, verandert spontaan in goud.

Bijna alles dus, want Miyamoto laat met F-Zero X behoorlijk wat steken vallen. Er zijn in het hele spel geen wapens te vinden en van de broodnodige powerups is er in F-Zero slechts één (lees: 1! ) te vinden. Wat blijft er dan over? Nix, nada, niente, nakka!

Het enige dat je kan doen is met een snelheid van rond de 1000 km/u over een stel circuits scheuren. Is dat alles? Ja, da's alles!

### POWER TIP

In de Two Player mode is er ergens op het parcours een teleport die je precies achter je tegenstander brengt.



Captain Falcon: Lord en master of the universe.


Splitscreen is leuk maar je ziet geen reet meer.

Die brug over de A2 is ook niet meer wat ie geweest is.



Met haar wil ik wel een koppakking verwisselen.

### PLUSPUNTJE

Ik wil, voor ik het spel volkomen de grond in boor, wel benadrukken dat F-Zero X inderdaad een fenomenaal snel spel is. Vooral in de Splitscreen mode, met een optie voor twee, drie of vier spelers, blijven de graphics vloeiend en haarscherp van je monitorscherm spatten.

Een dikke pluim dus voor de techneuten en programmeurs van Nintendo. Maar hiermee is het succes van F-Zero X absoluut niet verzekerd.

### WIPEOUT FOREVER

Als ik naar dit soort spellen kijk, denk ik met weemoed terug aan de WipeOut serie. Dat waren nog eens games waarin de ene na de andere verrassing voorbij vloog. Snelheid gecombineerd met arsenalen aan powerups en (gewelddadige) akties. Een drie-eenheid waar ieder racespel zich aan moet houden. Miyamoto en Nintendo zouden dit zo langzamerhand toch wel moeten weten.

### RAPPORT

| | |
|---|---|
| graphics | 7° |
| geluid | 6⁵ |
| originaliteit | 6° |
| speelbaarheid | 4° |

▲ Hoge snelheid

▼ Weinig tot geen aktie

▼ Beperkt houdbaar

▼ Onwaardige opvolger

**NINTENDO 64**
Prijs: ƒ 129,- Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

**5⁹**

Futuristische racers moeten voldoen aan een gouden stelregel: veel snelheid, veel aktie en veel powerups. F-Zero X is gezegend met slechts één van deze ingrediënten: snelheid. Te weinig zout en peper dus.
THOMAS


Zwaartekracht speelt blijkbaar geen rol.


Met 1150 km/uur is vliegen een koud kunstje.


Pedeal to the metal, and go!



Die AOW-uitkering mag je houden!



Drukte op de pier van Baja.



Een beste plek voor een nitro-boost.

# Off Road Challenge

**De redaktie van Power Unlimited wordt overspoeld met racegames. Vroeger waren het alleen maar Circuit Racers maar tegenwoordig zie je steeds meer Off Road Games. Vinden we dat gewroet in de modder dan steeds lekkerder worden? Moeder Natuur heeft het in ieder geval zwaar te verduren.**

### SDROR

Laten we ons even verplaatsen naar het wilde Zuidwesten van de Verenigde Staten. Een plek op de wereld waar sex, drugs, rock & roll, gokken, bikini's en macho's de boventoon voeren.
Het weer is er altijd goed en daarom misschien niet de beste plek voor een Off Road Challenge maar wel de beste plek voor stapels paardekrachten en lekkere pitspoezen. Want hoe heter, hoe vochtiger en hoe vochtiger des te meer modder: zo is het kringetje toch weer rond.
Er staan slechts zes circuits op het menu, te weten Las Vegas, The Old South, Baja, de Mojave woestijn, El Paso en het hooggelegen Pike's Peak.
Zes uiteenlopende circuits, voor een deel geasfalteerd, maar verder alleen maar met vage dirtroads, stranden en een beetje sneeuw. Laat je Opel Kadett dus maar thuis en maak een keuze uit een van de acht 4x4 racemonsters die tot je beschikking staan.

### 4x4 POWER-PARTY

Het wagenpark bestaat uit: Toyota Trophy Truck, Chevy Class 10 Heavy Metal, Baja Buggy, Class 8 Mini Metal, Toyota 4x4 Monster, Chevy Crusher, Thunderbolt en The Punisher.
Mijn voorkeur ging meteen al uit naar de Chevy Class 10 Heavy Metal, vooral vanwege zijn goede handling en bovengemiddelde snelheid. Binnen twee races stond ik al bovenop het podium met een lekker wijf in mijn handen en na vier races brak ik al de baanrecords van Baja en de Mojave woestijn. Geen slechte deal als je bedenkt dat ik meestal wel een race of tien nodig heb om überhaupt aan een baan te wennen.
En dit brengt mij meteen bij het zwakke punt van Off Road Challenge: de variatie.

### WEINIG VARIATIE

ORC biedt helaas zeer weinig afwisseling, met name vanwege het kleine aantal circuits. De enige variatie is te halen uit het veranderen van de moeilijkheidsgraad.
Heb je de zes races in de Easy mode gewonnen (en dat gaat eenvoudig) dan zet je het spel op een standje moeilijker en zo blijf je lekker een paar dagen doorracen. Leuk is het niet, maar dit is de enige manier om ORC nog een beetje aantrekkelijk te houden.
Ondanks de beperkte circuitkeuze is ORC toch een aardig spel. De bolides kunnen in de Speed Shop een upgrade krijgen als je maar genoeg betaalt en de circuits liggen bezaaid met interessante goodies (geldkisten, nitro's en pantsers).
Wil je weten wat er voor een lekkere chick in de Speed Shop staat te wachten om jouw moertjes iets strakker aan te draaien, pak dan je plunjezak en neem het eerste de beste vliegtuig richting LA.

**POWER TIP**

Zorg dat je in de Speedshop eerst de banden en schokbrekers een flinke upgrade geeft. Je 4x4 wordt dan een stuk beter bestuurbaar en dan is winnen van races een koud kunstje.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 7° |
| geluid | 7° |
| originaliteit | 5° |
| speelbaarheid | 5° |

▲ Fast Lane (220 km/h)
▲ Racen voor geld
▲ Leuke circuits
▼ Mager circuit-aanbod

**NINTENDO 64**
Prijs: ƒ 159,95 Bfr.ca. 2900
Fabrikant: Midway/GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832




Off Road Challenge is te beperkt om een groot racespel te zijn. Het is een leuke game voor een beetje afleiding maar zorg er dan wel voor dat je het speelt met een maatje want in je eentje is er al snel geen hol meer aan.
THOMAS


Gladde boel in de sneeuw van Pike's Peak.



Blijf met je poten van m'n lak.



Pas op voor tegenliggers.



Stranden zijn speedkillers.



Oké baby, what's the price.

preview

# BIO FREAKS

**Als je zoals ik vrijwel alleen maar beat'em ups te recenseren krijgt, is het een verademing wanneer er een spel als Bio Freaks in je PlayStation belandt.**

### BIO MIX

Bio Freaks speelt zich af in het post-apocalyptische Amerika. Na de 'techno-industriële' oorlog zijn de vijftig verenigde staten uiteengevallen en heerst er een gevaarlijke mix van anarchie en kapitalisme.

De regering is ondergedoken en het leger en de politie hebben al hun autoriteit verloren. Amerika wordt geregeerd door multinationals die geen enkele methode schuwen om hun jaaromzet te vervelvoudigen.
In de schaduw van deze toch al in nevelen gehulde samenleving begeven zich de Bio Freaks; schepsels op wie geen enkele natuurwet van toepassing is. Het zijn gemuteerde sci-fi wezens wiens lichaam gebouwd is om dood en verderf te zaaien. Het zijn premiejagers, monsters en hitmen die elkaar in levensgevaarlijk arena's te lijf gaan.

### PSYCHOPATISCHE KERMISKLANT

De ontwerper van dit spel zal ongetwijfeld doordrenkt van L.S.D. achter zijn computerscherm gezeten hebben want anders haal je het niet in je bol om vuurbrakende monsters als Ssapo of een psychopatische kermisklant als Psycho Clown te creëren.
Alle Bio Freaks zijn uitgerust met een keur aan bizarre wapens die veelal uit hun lichaam lijken te groeien. De een heeft een bazooka, de ander een aantal helikopteronderdelen en als je denkt dat je alles gezien hebt, verschijnt Zipperhead die ongeveer het gehele Torture Museum in zijn armen heeft.
Net als bij Souledge kun je in Bio Freaks 360 graden om je tegenstander heen draaien. En of dat allemaal nog niet genoeg is, kan je ook nog vliegen. Je kan helaas niet de hele tijd in de lucht blijven, zo nu en dan moet je weer even met je voetjes op de grond om de straaljager-motor die op je rug zit op te laden.

### BLOEDENDE STOMPJES

De gevechten in de lucht zijn spannend maar ook gevaarlijk want het zijn niet alleen je tegenstanders waar je voor op moet passen.
De battle arena's zitten ook vol gevaren. Sloten gevuld met brandend zuur, op volle toeren draaiende zaagmachines en rondvliegende projectielen zijn slechts een paar van de booby traps.
Meer dan eens zul je het gevecht moeten voortzetten met één arm of soms zelfs helemaal 'ontarmd'. Als een van je ledematen geamputeerd is, blijft het stompje gedurende het gehele gevecht bloed spuiten hetgeen tot een nog grotere smeerboel lijdt.
Lekker tot je knieën in het bloed je tegenstander aan stukken schieten om hem vervolgens met zijn knar in een hydraulische pers te duwen. Het klinkt mij als muziek in de oren.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | $9^{5}$ |
| geluid | $9^{0}$ |
| originaliteit | $9^{0}$ |
| speelbaarheid | $9^{2}$ |

- ▲ Prachtige graphics
- ▲ Zieke characters
- ▲ Wrede moves
- ▲ Unieke sfeer

**PLAYSTATION**
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Saffire/GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel:077-3232832

**$9^{2}$**

Bio Freaks is een aanwinst voor het beat'em up genre. Het heeft een totaal unieke sfeer en verder alle ingrediënten van een goed vechtspel; veel wreedheden, levensgevaarlijke battle arena's en zieke characters. Een absolute must have.
KEES

POWER TIP

Zorg voor een hot-line naar de bloedbank.

Ook goedemorgen.

Ja, hamer 't er gerust even in.

Is dat niet wat zwaar voor je meisje?

Zipperhead is een soort Zwitsers zakmes.

Hoppa, en de cirkel is rond.

# Het monster slaapt...

# tot oktober.






GAME BOY






# C&C, Red Alert Retaliation

**De heren van Westwood hebben hun buik nog niet vol van de C&C serie. Voor de PlayStation bezitters die er net zo over denken, is er dus weer een nieuwe titel. Nou ja, een oude nieuwe titel. Of twee oude titels die nu een nieuwe titel zijn. Confused? Lees dan verder.**

### IN DE FRITUUR

Retaliation is een combinatie van de PC-versie van Red Alert en de add-ons Counterstrike en Aftermath. Alle missies van beide add-ons zijn terug te vinden op Retaliation (inclusief de Giant Ant missies).
PC fans van C&C hoeven dus niet meer verder te lezen want die hebben ze waarschijnlijk al in de kast staan. Retaliation wordt geleverd op twee CD's - eentje voor de Soviet missies en eentje voor de Allied missies.

Het leuke is wel dat je voor die missies alle units (tanks, vliegtuigen, schepen, soldaten) hebt die je bij Counterstrike en Aftermath had. Mijn favorieten zijn de Tesla-tanks (frituur je tegenstander met een vrolijke bliksemschicht) en de M.A.D.-tanks (groot, stevig, snel en een hele dikke loop) van Aftermath.
De bediening van Retaliation is vrijwel gelijk aan die van Red Alert voor de PlayStation en het ziet er allemaal hetzelfde uit. De meeste spelers zullen dan ook liever met de PSX-mouse willen spelen, maar de gewone joypad voldoet naar mijn mening ook prima.

### GEHEUGEN

Een van de uitdagingen die het Westwood team had was dat de originele produkten add-ons waren. Volgens producer Michael Ward moest de PlayStation-versie op zichzelf kunnen staan, los van Red Alert. Daarom hebben ze de 34 originele missies opgesplitst in Campaigns. Als je begint, ben je een sergeant en kan je alleen de makkelijkste Campaign spelen. Als je de vier missies van die Campaign goed volbrengt, dan krijg je een hogere militaire rang en mag je de volgende Campaign beginnen.
Waar vele eigenaars van Red Alert voor de PlayStation zich het meeste aan ergerden, was dat de missies niet op geheugenkaart vast te leggen waren. Vooral via internet is die klacht bij Westwood aangekomen, en bij Retaliation zijn zowel de militaire rang die je hebt bereikt als de met sukses volbrachte missies op geheugenkaart te bewaren.

### VERKEERDE TANK

Volgens Westwood is de PSX-versie zonder veel problemen overgezet van de programmeercode van de PC-versies, behalve dan dat sommige missies op de PlayStation moeilijker of makkelijker waren dan op de PC. Dit is aangepast zodat nu alle missies in volgorde van moeilijkheidsgraad te spelen zijn.
Wat me wel opviel is dat je bij de PlayStation-versie moeilijker op de juiste plaats kan klikken. Als je een tank vlak naast een andere wil zetten, dan komt het nogal vaak voor dat je per ongeluk de verkeerde tank selecteert.
De snelheid van het spel is ook niet traploos instelbaar maar beperkt zich tot normaal, snel of turbo.
De sidebar, waar je opdrachten geeft tot bouwen van gebouwen en voertuigen of het trainen van militairen, is altijd in beeld maar je kan wel kiezen om deze doorzichtig te maken als je hem niet nodig hebt.
Verder is de resolutie natuurlijk veel minder dan op de PC, waardoor je een minder goed overzicht krijgt van het slagveld.

Je moet natuurlijk wel de vlammenwerper uitschakelen.

Ka-tjing! Kassa!

De geallieerden hebben duidelijk meer reden tot lachen.

Mijn vredige dorpje

Dit is géén vredesmissie

De spannendste missies spelen zich binnen af

**POWER TIP**
Een schokkend bewijs van de kracht van de Tesla-tank

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8⁰ |
| geluid | 9⁵ |
| originaliteit | 8⁰ |
| speelbaarheid | 9⁰ |

▲ Super soundtrack
▲ Veel missies
▲ Bewaren op geheugenkaart
▼ Niet zo mooi als de PC

**PLAYSTATION**
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Westwood
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

**8⁶**

Retaliation is een samenvoegsel van eerdere PC add-ons, maar haalt het niet bij het origineel. Toch is het leuk dat ook PlayStation bezitters dit toch wel fantastische spel kunnen spelen. Jammer is natuurlijk dat je het in de Skirmish-mode niet tegen menselijke spelers kan opnemen.
BJØRN

# ISRAELI AIR FORCE

**IAF is afkomstig van het bedrijf dat een aantal van de beste, zo niet allerbeste, combatsims op zijn naam heeft staan en dat maakt altijd nieuwsgierig.**

### GEMAAKT DOOR PILOTEN

Janes geniet grote faam als maker van een aantal van de meest realistische combatgames van dit moment. Dit is voornamelijk te danken aan de uitgebreide research die ze doen voor hun games.
Deze keer zijn ze de eerste die voor het creëren van een simulator van een van 's werelds grootste luchtmachten, de Israeli Air Force, rechtstreeks naar de bron zijn gegaan. Het Israelische bedrijf Pixel Multimedia heeft namelijk een ontwikkelteam dat bestaat uit een groep Israelische exgevechtspiloten. En wie kan je beter om hulp vragen als je zo'n flightsim zo realistisch mogelijk wil maken?

### CURSUS

Geen detail vergetend, begint IAF met een uit twee delen bestaande intense cursus.
De basiscursus bestaat uit vijf mini-missies, waarin zaken als opstijgen, landen en laag vliegen worden behandeld. De andere cursus is de combat cursus, die bestaat uit zes missies gebaseerd op het vechten.
Als niet zo ervaren piloot waren deze cursussen voor mij een must, zonder kreeg ik het toestel niet eens aan het rollen, laat staan de lucht in!
Na de training kun je aan de campaignes beginnen, heb je geen training nodig dan kan je hier meteen mee aan de slag.
De campaignes zijn verdeeld in twee secties, historisch en futuristisch, die op hun beurt weer zijn verdeeld in drie scenario's en die weer in zeven missies. Dit komt uit op een totaal van 42 missies en hiermee stoppen de opties niet. Je kan ook een mix van US- en Israëlische toestellen vliegen, inclusief de F-4, F-15, F-16, de Lavi (Israëls eigen next-generation fighter), Kfir en Mirage III, het vliegtuig met de meeste overwinningen in de IAF.

### FLIGHTSIM V.V.V.

En de koek is nog niet op. IAF bevat tevens een Quick Action Random Mission feature; Scrambled genaamd, dat zo ongeveer een missie voor jou uitzoekt.
Met de Mission creator kun je je eigen missies creëren, saven en zelfs ruilen met je vrienden. Zoals alle missie, kunnen deze zelf gemaakte missies solo gespeeld worden of met vrienden met gebruik van de multiplayer funktie, dat zowel IPX/SPX als TCP/IP support.
En zoals elke flight sim zou moeten hebben, heeft IAF een Reference Section, waarin je informatie over alle toestellen, voertuigen en wapens van jou én je vijanden kunt vinden. Bijgevoegd is een uitgebreide omschrijving van het gekozen object, foto's en een beweegbaar 3D model van elk toestel, voertuig en wapen in IAF.

### MONET LANDSCHAP

De IAF staat bekend om het laag vliegen door de dalen en ravijnen in de regio en op dit punt wordt het spel wat minder.
Hoewel de game engine 3D supported is en de details in de vliegtuigen perfect zijn, lijkt het alsof ze de grond details zijn vergeten.
De landschappen zien er vaag uit als een mengeling van kleuren, mooi als je van Monet houdt.
Nu ik toch aan het klagen ben, ook de sound-track is zwak. Misschien heb ik het mis, maar volgens mij hoorde ik steeds hetzelfde liedje.
Behalve deze twee minpuntjes, is IAF een intense flight/combatsim voor de extreme luchtfreaks!

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | $7^{3}$ |
| geluid | $8^{0}$ |
| originaliteit | $6^{7}$ |
| speelbaarheid | $8^{5}$ |

- ▲ Full-motion camera
- ▲ Gedetailleerde vliegtuig graphics
- ▼ Slecht landschap
- ▼ Same ol' shit

**PC CD-ROM**
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: Pentium 100, 16 Mb Ram, 20 Mb schijfruimte, Windows 95, Quad speed CD-speler en 3D-kaart aanbevolen.
Fabrikant: Janes
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

**$7^{6}$**

Soms vraag ik me af of 'flightsimmers' fun zoeken of alleen bevrediging halen uit het feit dat ze een spel onder controle hebben, waar dat eigenlijk onmogelijk lijkt. IAF is een alles omvattende sim en vraagt veel oefening, tenzij je een piloot bent. Naast piloten hadden ze overigens ook wel een aantal landschapsarchitecten kunnen inhuren.
MARK B.

F-4 boven de woestijn.

F-15 op verkenning.

De cockpit van de F-4.

Een volle buik.

Kies je wapen.

Bommenwerper bij nacht.

Just you and me.

Net een schilderij.

Handige taktische display.

preview

# European Air War

**RAPPORT**
graphics $9^{0}$
geluid $7^{9}$
originaliteit $7^{6}$
speelbaarheid $8^{8}$

▲ Makkelijk te vliegen
▲ Goede special effects
▲ Geen training
▼ Niet voor hardcore sim-piloten

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Systeemeisen: Pentium 133, 32 Mb RAM, 22 Mb schijfruimte, Windows 95, Quad speed CD-speler en 3D kaart aanbevolen.
Fabrikant: MicroProse
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

$8^{3}$

Met name de eenvoudige besturing maakt European Air Warrior een prima flightsim voor beginners. Voor de zeer ervaren piloten is het misschien wat aan de saaie kant.
MARK B.


Mooi weer voor een bombardementje.

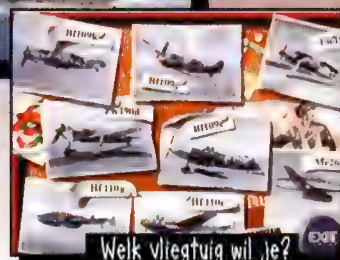
**POWER TIP**
Demo te vinden op www.microprose.com.


Daar kom ik goed weg.


En toch ruik ik ergens een brandlucht.

Is d'r iemand een vleugel kwijt?


Nu zitten we echt in de problemen.


Welk vliegtuig wil je?

**European Air War is een vervolg op het vier jaar oude MicroProse spel: 1942; Pacific Air War. Het duurde dus even, maar het resultaat is zeer behoorlijk te noemen.**

### WEER WOII!

We hebben er weer een WOII oorlogsim bij en het bijbehorende verhaal kunnen we dus achterwege laten.
Al op het openingsscherm zag ik dat dit een sim voor mij was. Er was geen trainingsmissie te bespeuren en dat kon maar een ding betekenen; de vliegtuigen zijn makkelijk te besturen.
Dat was ook inderdaad zo, in no time zat ik in de lucht en schoot ik er op los, en dat alles zonder de startbaan op te hoeven taxiën, vluchtleiding te bellen of een miljoen knopjes in te drukken. Gewoon de motor starten, de rem er af en hup de lucht in.
Eenmaal in hogere sferen vliegt je toestel wellicht niet helemaal als the real thing maar je vliegtuig is wel heel fijn te besturen. Voor de hardcore flightsim-piloten waarschijnlijk een teleurstelling, maar voor minder ervaren vliegers een waar genot.

### 1826 MISSIES

Wat de makers wel waarheidsgetrouw hebben gecreëerd zijn de campaignes en historische missies.
Na het kiezen van een kant (Brits, Amerikaans of Duits), kun je vervolgens een van de drie verschillende historische data selecteren om je carrière als piloot te beginnen. Je begint als 1e luitenant en krijgt de kans in rang te klimmen om uiteindelijk kapitein van een eigen team te worden en alle bevelen uit te delen.
Het is moeilijk te zeggen hoeveel missies een piloten carrière bevat, aangezien elke missie één dag representeert (in de jaren tussen 1940 en 1945), dus elke dag één, zou uitkomen op 1826 missies. Beetje veel met de drie verschillende kanten die je kunt kiezen, nou ja, laten we maar zeggen dat er genoeg te doen valt.

### HISTORIE

Als een uitgebreide historische campaigne je wat te veel is dan is er de Quick Mission mode, die je zo'n beetje gelijk in het heetst van de strijd gooit.
En dan is er de Single Mission mode, die je laat kiezen uit twintig verschillende toestellen om een op zichzelf staande missie te voltooien.
Om te weten waarin je eigenlijk vliegt heeft EAW een fantastische Reference mode die informatie geeft, films toont en je een beweegbaar 3D model van elk vliegtuig in het spel voorschotelt.
Lette je net als ik nooit echt goed op bij geschiedenis, dan is het misschien een idee eens naar de 'historische film sectie' te kijken. Hier vind je een aantal authentieke zwart wit filmjournaals.

### DOOD DE PILOOT

Zeker met een 3D kaart zien de graphics er goed uit. Speciale effecten als rook, vlammen, explosies, afbrekende vleugels en bloedspatten op de cockpitraampjes na een voltreffer, lijken bijna levensecht.
Je vliegtuig kan vanuit een ongelimiteerd aantal viewpoints bekeken worden. In plaats van dat elke toets weer een nieuwe vlieg-functie biedt, is het hier een andere camerastand.
EAW is een spel voor iedereen die wil vliegen en schieten, zonder gelijk een volleerd piloot te worden.

Ain't no place like home.

Brand!

**POWER TIP**

Bouw randgroep-jongeren om een bendeoorlog met je tegenstanders te beginnen.

De huurders.

In den beginne... was er een stadhuis.

We are growing...

Genoeg knopjes om op te drukken.

Don't go agains the family.

# CONSTRUCTOR

**We nemen Sim City en we mixen het met een flinke dosis geweld en cartoon-achtige humor. Een jaar na de PC-game is hier de PSX-versie van Constructor!**

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 7° |
| geluid | 8° |
| originaliteit | 6° |
| speelbaarheid | 7° |

+ Humor
+ Geweld
- Ingewikkeld
- Concept gejat

**PLAYSTATION**
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

**7°**

Constructor is een ingewikkelde versie van Sim City maar met erg veel humor. Als je een echte freak bent en je hebt geen bezwaar om eerst een uur met je neus in de handleiding te zitten dan ga je deze game zeker waarderen.

BORIS

### GEJAT!

Is een game die bijna helemaal gejat is van een ander spel automatisch verrot? Ik denk dat sommige gamers te snel hun conclusies trekken ten opzichte van klonen en jatwerk.

Het eerste wat ik dacht toen ik Total Annihilation zag was 'dat is allemaal gepikt van C&C!' en ik vond het gelijk gaar. Terwijl ik die game uiteindelijk zo'n beetje de doopste real-time strategy game ben gaan vinden die er is. Bij Constructor had ik het weer. Het is namelijk exact Sim City maar dan met wat andere details. Het is nu bijvoorbeeld mogelijk om een stad naast een tegenspeler of de computer te bouwen en elkaar het leven zuur te maken. Daarbij vloeit veel bloed en kan een boel schade worden aangericht. Iets wat ik in Sim City toch erg gemist heb want laten we eerlijk zijn van een beetje geweld en wat bloed kan een game alleen maar beter worden, toch?

### SIM CITY IS THE SHIT

Nou moet je niet gelijk gaan denken dat Constructor een beter spel is dan Sim City, want dat is het zeker niet. Sim City is the shit en Constructor mag niet eens in zijn schaduw staan.
Er zitten dan ook wat zwakke punten in de PlayStation-versie.
Zo waren de graphics van de PC-versie best mooi maar op de PSX is alles grijs en grauw. Ook niet helemaal oké is het feit dat je een helemaal lege memory card moet opofferen als je je game wilt saven. De versie die ik heb gespeeld was echter een bèta en er zaten hier en daar nog wel wat bugs in en het zou dus best kunnen dat Acclaim de savegame feature nog wat efficiënter maakt in de uiteindelijke release.

### MAFFIA

Een van de leukste elementen van Constructor is de mogelijkheid om je buurman het leven zuur te maken. Er zijn talloze manieren om dat te doen. Je kunt zogenaamde Undiserables maken; dat zijn ongure types die je naar de stad van je tegenstander stuurt en die daar de boel in het honderd laten lopen.
Mijn favoriet op dat gebied is de hippie. Deze ongewassen langharige broeder organiseert straatfeesten waar alle werkers op af komen en spontaan hun taken vergeten. Natuurlijk gaan de bewoners uit hun dak en klagen zich groen en geel bij de tegenstander.
Je kunt een hippie ook een huis binnensturen. Het is dan slechts een kwestie van tijd voordat de woning een stinkend hol is geworden waarin niemand meer wil wonen.
Mocht er nu een hippie in een huis van jou zitten dan kan je hem eruit lokken door een van je eigen hippies in de tuin te zetten. De hippie zal dan naar buiten komen om een babbeltje te maken en zodra dat gebeurt, stuur je een paar gangsters op zijn dak die hem gelijk van kant maken.

### GOEDE KOST

Het heeft me best veel tijd gekost om een beetje te begrijpen hoe Constructor precies werkt en wat er allemaal mogelijk is. Het is een spel met ongelofelijk veel opties en knoppen en de eerste keer dat je het speelt, zit je zeker een uur te lezen met de handleiding op schoot.
Van mij zou het allemaal wat eenvoudiger mogen maar ik geef toe dat zo'n ingewikkelde sim ook wel zijn charmes heeft. Constructor is goede kost voor de echte sim freaks.









# DARK ANGEL

**Engelstalige aktie-platform games zijn er volop, denk bijvoorbeeld maar aan Pitfall 3D. Nederlandstalige dien je echter met een vergrootglas te zoeken. Ik heb er een gevonden: Dark Angel.**

## GEBAKKEN DEMONEN

Dat Dark Angel Nederlandstalig is, zul je weten ook. Goedemorgen, je wordt af en toe sufgeluld met dialogen van een paar minuten lang. Dat houdt de boel behoorlijk op.
Aan de andere kant moet een aktie-platformgame wel een intrigerende verhaallijn bezitten, anders is er niets aan. Ik vraag me trouwens af waarom Engels altijd lekkerder klinkt dan Nederlands. Een dame zegt bijvoorbeeld op een gegeven moment in DA: "zin in gebakken demonen?" Dat bekt toch niet, of wel? "You want some fried demons?", klinkt een stuk beter.
Ik vind de Nederlandse stemmen ook niet echt bij de duistere verhaallijn van DA passen; de tekst is net iets te beschaafd ingesproken.

## DOLENDE ZIELEN

DA is een donkere, sinistere en magische side-scrolling platformgame. Je speelt Carina, de reddende Angel.
Het verhaal achter de game is behoorlijk ingewikkeld. In het kort komt het hier op neer. De wereld is een grote puinzooi en wordt geregeerd door de duistere Azrael (dat was toch de kat van Gargamel?) en zijn leger van demonen. Het einde van onze aardbol is zeer nabij. Alleen Carina kan nog voor redding zorgen en de duizenden dolende zielen bevrijden.
Voordat je in het laatste level met eindbaas Azrael (geen gemakkelijke gast, dat kan ik je alvast vertellen) kunt afrekenen, moet je diverse levels met honderden verborgen werelden doorploeteren.

**POWER TIP**
Knal op alle voorwerpen, er kan wat in zitten.

Het zal geen pleziertochtje worden. Overal liggen duiveltjes, geesten, machtige krijgers, gedrochten van Agnirok en satanische Merkubii op de loer, klaar om eens lekker vrouwonvriendelijk tegen je te doen.
Maar Carina staat haar vrouwtje en bijt flink van zich af. Je kunt daarvoor de wapens gebruiken die je onderweg vindt.

## PSYCHIC ATTACK

Nu draait het in DA niet alleen maar om meppen, schieten en schoppen; je moet ook flink de speurneus uithangen om de geheime ingangen te vinden.
Regelmatig praat je met en luister je naar de mensen die je op je pad tegenkomt (knal dus niet meteen iedereen dood). Ook moet je steeds een keuze maken tussen de wapens en de superkrachten die je in je bezit hebt.
Deze superkrachten zijn erg handig. Er zijn er vijf. Met de Mutator kun je de EHBO-pakketten (je levenskracht) veranderen in munitie en andersom. De Psychic Attack brengt de vijand maximale schade toe. Met Reflectie kun je vijandelijke laserstralen terugkaatsen. De Teleport-Munt teleporteert Carina onmiddellijk naar de plek waar zij de Munt naartoe heeft geworpen. De Energie-Golf beschadigt tenslotte alle vijanden en voorwerpen in de buurt.
Ik heb DA met redelijk veel plezier gespeeld. Het verhaal is behoorlijk spannend en Carina loopt, springt, schiet en 'saltoot' prima. Je bedient Carina hoofdzakelijk via je toetsenbord. Alleen het schieten doe je met je muis.
Aktie is er volop. Je wordt voortdurend aangevallen. Schietgrage gamers komen volop aan hun trekken. De graphics halen een dikke voldoende en het spel loopt ook nog goed op een Pentium 100.
DA is niet overdreven ingewikkeld maar ik raad je aan onderweg goed uit je doppen te kijken want als je belangrijke zaken over het hoofd ziet, loop je compleet vast.
Als je trouwens geen zin hebt in een ingewikkeld avontuur, dan speel je gewoon een van de acht Death Matches (vertaling: grenzeloze moordfestijnen) in de multi-player-mode.





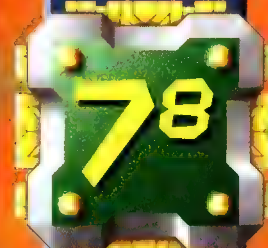


**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8,0 |
| geluid | 7,0 |
| originaliteit | 7,5 |
| speelbaarheid | 8,5 |

▲ Spannende verhaallijn
▲ Veel aktie
▼ Te lange dialogen
▼ Verkeerde stemmen

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 69,95 Bfr.ca. 1275
Systeemeisen: Pentium 100, 16 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Mindscape
Distributeur: Mindscape Nederland
Tel: 020-4953010




DA is een aardige platformgame. Een duistere verhaallijn, veel aktie en soepele gameplay. Goed voor een paar dagen spanning en sensatie. Langer zal het niet mee gaan.
J.J.

review

# Toxic Bunny

**Toen ik Toxic Bunny onder ogen kreeg, begon er bij mij onmiddellijk een belletje te rinkelen. 'Konijnen en platformgames, waar heb ik die combinatie eerder gezien.' Ik vind het nogal vreemd om vlak na de release van Jazz Jackrabbit 2 te komen met net zo'n platformgame vol maffe hazebazen.**

### CAFEÏNE-VRIJE KOFFIE

Platformgames kennen doorgaans nauwelijks een verhaallijn. Toxic Bunny is daar een uitzondering op. Ik zal het kort houden.
De aarde is overgoten met een vies chemisch en fel groen goedje. Deze slijmerige substantie bevat grote hoeveelheden cafeïnevrije koffie (hoe verzinnen ze het). Nu weet natuurlijk iedereen die weleens Midas Dekkers heeft gekeken of tijdens de biologielessen niet voortdurend in slaap viel, dat konijnen en cafeïnevrije koffie niet samengaan.
Bunny wordt er in ieder geval goed gek van en verandert in een super-agressief konijn. Hij zal diegenen die de groene troep op de aarde hebben gepleurd eens goed te grazen nemen. En dat doet deze hazemans dus niet met wortels.

### HIPPIE-RUPSEN

TB is vergeleken met JJR 2 letterlijk en figuurlijk een behoorlijk stuk groffer.
Figuurlijk, omdat er flink in gemoord wordt. Waar het in JJR 2 bij vuurballen bleef, kun je in TB met je geweer bochelbeesten, wasberen, slijmballen, ratten, blob-armen en hippie-rupsen op de meest bloedige wijze aan gort knallen. Je wordt in de handleiding in ieder geval flink opgestookt om behoorlijk huis te houden.
De programmeurs hebben er daarnaast ook veel humor in gestopt. Althans dat denken ze, want ik kon in de meeste gevallen niet echt om hun grappen en grollen lachen. De talloze flauwe woordspelingen op konijn of haas werkten bijvoorbeeld behoorlijk op mijn zenuwen. Wat dacht je van Andre Hazes, Frits Bolkonijn, Haas Kazan of 'jij bent het haasje'. Duh!
TB is ook in letterlijke zin een stuk groffer dan JJR 2. Een paar jaar geleden zouden we gejuicht hebben om de strakke 2D-beelden van het spel. Nu wekt het eerder tranen op. Dit kan in het Voodoo-tijdperk echt niet meer.

### STORENDE HINTS

De gameplay van TB is wel oké. Het konijn beweegt redelijk makkelijk heen en weer en er is meer dan genoeg aktie voorhanden. Je kunt werkelijk alles kapot knallen.
Verder is het mogelijk elixers te mixen. Daarvoor moet je of onderweg allemaal gekleurde buisjes oppikken of bij Gekke Henkie betalen in klinkende munt. De verschillende kleurencombinaties kennen allemaal verschillende gevolgen. De een levert bijvoorbeeld extra kracht op, de ander een vette explosie.
Erg storend zijn de hints die voortdurend op het scherm verschijnen. Loop je naar links, meldt zo'n hint 'zou je niet beter naar rechts gaan'. Nou, dat maak ik altijd nog wel zelf uit. Als ik de verkeerde kant op wil gaan, dan ga ik ook de verkeerde kant op. Vastlopers maken platformgames nu juist zo lollig. Gelukkig kun je deze optie uitzetten.
Het geluid is belabberd. Ik heb behoorlijk met de instellingen moeten pielen voordat het aanvaardbaar klonk. Dat Toxic Bunny een DOS-game is, maakt het er allemaal ook niet vrolijker op. De PC wil bij dit soort games nog wel eens vreemd reageren.

### EIGEN SMOELWERK

Hoewel TB dus een stuk groffer is dan JJR, slaagt het spel er niet echt in om zich in positieve zin van z'n grote concurrent te onderscheiden.
Je krijgt veel dezelfde soort platforms, aktie en beesten (rupsen bijvoorbeeld) te zien. En dan is er natuurlijk nog dat konijn. Was het niet verstandiger geweest om voor een kip of koe te kiezen of van mijn part een wombat. Dan had het spel in ieder geval een beetje een eigen smoelwerk gekregen.

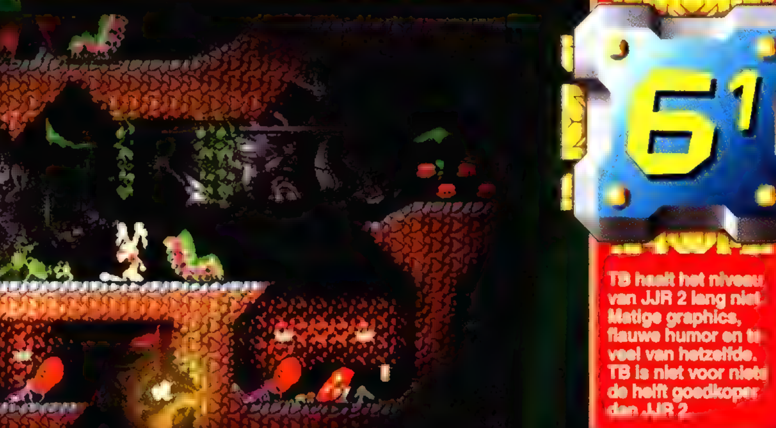





In de shop van Gekke Henkie.


Het level wordt gesloopt.


Achterhaalde 2D-beelden.


Toxic Jazz?

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 6[0] |
| geluid | 5[0] |
| originaliteit | 6[0] |
| speelbaarheid | 7[5] |

- ▲ Gameplay is oké
- ▲ Veel bruut knalwerk
- ▼ Matige graphics
- ▼ Flauwe humor

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 49,95 Bfr.ca. 900
Systeemeisen: 486, 8 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Celestian/Mindscape
Distributeur: Mindscape Nederland 020-4953010

**6[1]**

TB haalt het niveau van JJR 2 lang niet. Matige graphics, flauwe humor en te veel van hetzelfde. TB is niet voor niets de helft goedkoper dan JJR 2.

## V.O.C.: HEERSERS DER 7 ZEEËN




VERWACHT! OKTOBER 1998!

NIEUW!

fl. 99,95
Bfr. 1999

**V.O.C.: Heersers der 7 zeeën**

V.O.C.: Heersers der 7 zeeën is een volledig Nederlands Spel. Beleef opnieuw de tijden toen Nederland nog over de zeeën heerste. Kruip in de huid van onze helden van weleer en zorg voor rijkdom en macht voor de Nederlanden. Kies de rol van een van de 17 bestuurders van de V.O.C. Lukt het jouw om de zaken van de V.O.C. goed te beheren en alle zeeslagen in de rol van Piet Hein te winnen?! Naast het spel bevat de CD-Rom ook veel geschiedkundige informatie over de Verenigde Oostindische Compagnie

## WIELERCOACH



NIEUW!




VOLLEDIG NEDERLANDSTALIG!

fl. 59,95
Bfr. 1199

In Wielercoach ben jij de coach van je eigen wielerploeg in de WK wielrennen in Valkenburg. Jouw strategie bepaalt of 1 van je renners de finish als eerste bereikt.
UNIEKE 3D ENGINE, DIE JE TOT NU TOE ALLEEN BIJ BEKENDE VOETBALSPELLEN TEGEN KWAM.

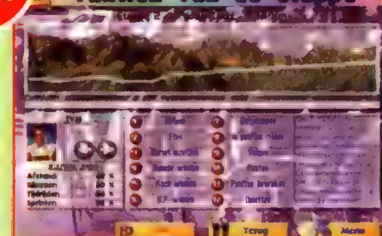
## DEMARRAGE




VERKRIJGBAAR!!!

fl. 39,95
Bfr. 799




**DEMARRAGE!!!**
Het allereerste **WIELRENSPEL** voor de pc!!! Met 3 verschillende elementen: n.l. Racegame, een Managementgame en een Naslagwerk. Rij zelf de ronde van Spanje, Giro en de TOUR DE FRANCE!

## EAT THIS




VERSLAVEND!

fl. 49,95
Bfr. 999

EAT THIS IS EEN VERSLAVENDE PLATFORM - AKTION GAME!
Een unieke game van Belgische oorsprong.
**ZEER BINNENKORT VERWACHT!**
www.eatthis.com

## BIG GAME HUNTER




NIEUW!

VERWACHT!



fl. 59,95
Bfr. 1199

**Big Game Hunter**

Klaar voor een geheel nieuwe game uitdaging?! Dit keer ga je niet op jacht naar mensen, maar je trekt de natuur in, omdat het jachtseizoen is geopend! Kies uit 9 soorten wapens, 16 verschillende soorten dieren op 20 volledig verschillende jachtlokaties.

**BINNENKORT VERWACHT!**

Mind MultiMedia — Voor meer informatie: www.mindmultimedia.com

# GET IT NOW!

Mind MultiMedia
Postbus 7004
6700 AC Wageningen

VERKRIJGBAAR BIJ BIJNA ALLE CD-ROM VERKOOPPUNTEN IN NEDERLAND EN BELGIE

# Zet je hoofd op het spel




# UR GEAR

## 3D Virtual Reality Headset

**279,-**

Inclusief 17,5% B T W

Het zo realistisch mogelijk beleven van een computerspel. Wie wil dat nu niet?

Nu is er de UR Gear 3D virtual reality headset waarmee je met je hoofd handig en op zeer virtuele wijze door het spel manoeuvreert. Zo begeef je je met je hoofd in de wolken tijdens een vlucht met je favoriete vliegprogramma en deel je commando's uit met je stem. Met de meegeleverde handheld game-controller, voorzien van een 4-knops trigger, kun je je al schietend een weg banen door vijandelijke linies. Met deze headset van Union Reality sluit je je helemaal af van de hedendaagse wereld, want zelfs de gamegeluiden worden vanuit de stereo headset levensecht weergegeven. De simpelheid van het gebruik van deze headset begint al bij de installatie. Plaats de infrarood module op je monitor en sluit deze aan op de de seriële of gamepoort van je PC, installeer de software en zet de lichtgewicht design headset op je hoofd. Je bent dan klaar om van start te gaan met elk game- of applicatiepakket dat draait onder Windows 3.1/95/98, MS-DOS of DirectX.

De headset wordt geleverd inclusief spraakherkenningssoftware.

De hiernaast genoemde dealers demonstreren u graag dit product waarbij u uw hoofd op het spel zet. Voor meer informatie kunt u ook kijken op de Internet Site van de officiële importeur: **www.quote.nl**

UNION REALITY



Modern vormgegeven door niemand minder dan de ontwerper van diverse Ferrari's: Pininfarina. Het gewicht van deze complete 3 in 1 headset is slechts 420 gram



Inclusief infrarood monitor/tv top-bewegingsdetector accuraat tot op 1 pixel en rechtstreeks aan te sluiten op de seriele of gamepoort



Inclusief handheld game-controller met programmeerbare 4-knops trigger voor diverse spelopties. Ergonomisch vormgegeven, dus gemakkelijk te bedienen

**ALKMAAR** Bakker Dijk 072-5151401 **ALMELO** Wellinga's Multimedia Center 0546-805080 **AMERSFOORT** Split Second Computer Services 033-4624177 **AMSTERDAM** Benelux Computer Exchange 020-6203239 - MyCom 020-4709595 - 020-4890077 - Overseas Computers 020-6274533 -Polectro 020-5170000 - ZYZTM Computer Division Europe 020-6965555 **ARNHEM** The Webstar 030-2343452 **ASSEN** Baas B.V. 0592-312563 - MARKLA Automatisering 0592-311146 **BAAK** Eliesen Elektro & Installatie 0575-441264 **BADHOEVEDORP** Dyna Systems 020-4492833 **BERGUM** Oke-PC 0511-461283 **BERKEL & RODENRIJS** Informatique 010-5191666 **BEST** Best Computers 0499-390801 **BEVERWIJK** ECL Beverwijkse Bazaar 0251-215940 **BOEKEL** Wim v/d Broek 0492-322207 **BORGER** Hypercom Automatisering 0599-234747 **BREDA** Korving 076-5719298 **BUSSUM** Dedicated Computers 035-6400635 **DELFT** Chicon 015 -2510456/2510477 **DEN HAAG** MICROTWINS COMPUTERS 070 - 3632340 Weiman Computers 070 -3192956 **DEN HELDER** P&D 0223-617024 **EINDHOVEN** Battery point 040-2458037 - MyCom 040-2962762 **EMMEN** Budget Hard- en Software 0591 -642122/636444 **ENSCHEDE** Funprice Computers 053 -4346055 The Custom Shop 053-4780168 **GOOR** Ariane Automatisering 0547 -260206 **GRONINGEN** AB Computerservice 050-5259078 A.S.C.I. 050-5272533 - Bits 'n Pieces 050 - 5259147 - Funprice Computers 050-3186161 **HANDEL** IT-VISION 0492-326099 **HAARLEM** IMC 023-5512057 - MyCom 023-5322597 **HARDENBERG** Labosoft Computersystems 0523-261387 **HEERLEN** De Regenboog Computers 045 -5716829 **HELMOND** C.S.K. Computers 0492-549681 - ZIFF LTD 0492-521662 **HENGELO** Progress Automatisering 074 -2915006 **HILVERSUM** Hacom 035- 6837881 **HOENSBROEK** Cobas 045- 5630388 **HOLTEN** Computershop Dogterom MSC 0548-365274 **HOOFDDORP** Future Computers 020-6543090 MyCom 023-5556633 **HOOGEZAND** A-Com 0598-396575 **KAMPEN** New Vision PC-Shop 038-3333238 **LEEUWARDEN** Rodo Sales & Service 058-2347676 **LEIDEN** Holleman Computers 071-5132904 **LEIDSCHENDAM** I T S Computers & Electra 070-3010060 **MAASTRICHT** De Regenboog Computers 043-3212257 **MIDDELBURG** Hilltop Automatisering 0118-640497 **MIDDELBURG** Reco Computer 0118-633233 **MIJDRECHT** Dyna Systems 0297-254977 **NAALDWIJK** Powerchip 0174-622066 **NAARDEN** Gooiland Computers/ PC Shop 035-6948919 **NEEDE** Skylance Comp. & Serv 0545-292488 **NIEUWEGEIN** H.W. & P. 030-6081108 **NIJMEGEN** Try & Buy 024-3710222 **OLDENZAAL** Simplex 0541-572525 - Switch Automatisering 0541-573700 - Thij-Soft 0541-531029 **OOSTERWOLDE** Electro World Assies 0516-515025 **OSS** Rentzing Computerservice 0412-643500 **RIJSWIJK** E C.D Computers 070-3194343 **ROTTERDAM** Crazy Hans 010-4046193 **SITTARD** H Essers Electronic 046-4571200 - De Regenboog Computers 046-4200475 - Unilogic 046-4200764 **SNEEK** Accent Automatisering 0515-431220 **SPIJKENISSE** T.J R. Beta 0181-614015 **TUBBERGEN** R.C.S. Computers 0546-623796 **UDEN** Ercé 0413-331539 **UITHUIZEN** Anem Computers 0595-434391 **VEENDAM** A-Com Automatisering 0598-631252 **VEGHEL** Moc Systems 0413-352138 **VLAARDINGEN** Rolec Automatisering 010-4342742 **VLIJMEN** Sansoft 073-5130113 **VOLKEL** Video Volkel 0413-335134 **WIJCHEN** Computer Assistance Group Alverna bv 024-6487555 **WINSCHOTEN** A-Com 0597-451010 **WOERDEN** Electro World de Groot 0348-460570 **ZEVENAAR** Switch Automatisering 0316-331330 **ZOETERMEER** Dostech 079 - 3410041 **ZOETERMEER** Powerline Computers 079-3460022 - Tomodachi Distributions 079-3612961 **ZUIDWOLDE** Computershop Hoogeveen 0528-372391 **ZWOLLE** WebTech 038-4213151

**DYNABYTE** ONE STOP COMPUTERSHOP
Bel (0800) 0425

**FUN TRONICS** COMPUTER SHOPS
Bel (010) 4376744

**MEMO Systems**
Bel (073) 5482600

**PC BOUWMARKT**
Bel (0900) 2025266

**QUOTE COMPONENTS**

review

**Na de PC en N64 mag een bespreking van Forsaken voor de PSX natuurlijk niet ontbreken. Een van mijn vragen was of de PSX-versie goed genoeg zou zijn om ook zonder de PC multiplayer optie overeind te blijven.**

# FORSAKEN

### FOK HET PLOT

Forsaken is een game die bol staat van de aktie. Het verhaaltje is er eigenlijk alleen maar 'omheengebreid' zodat je je wat meer in de game kunt inleven. Maar geloof mij maar als ik zeg dat je er zonder dat verhaaltje (nabije toekomst, aarde verwoest, strijden om bruikbaar restmateriaal, bla, bla, bla) ook wel door gepakt gaat worden.
Deze 3D shoot'em up beschikt namelijk over een feature die binnen dit genre voor een heerlijk fris windje zorgt: totale bewegingsvrijheid.

### HET JUISTE PERSPECTIEF

Denk nu niet dat dit op een Mario 64-achtige manier gebeurt, nee, je kunt hier geheel om je eigen as draaien, waardoor je tegenstanders zelfs ondersteboven kunt afknallen. De engine zorgt ervoor dat je alles in het juiste perspectief blijft zien, zodat je zelden gedesoriënteerd raakt.
Nadat je gekozen hebt uit een van de zestien beschikbare characters met ieder een eigen zwevend voertuig (die uiteraard hun afzonderlijke plus- en minpunten hebben), kun je je loodzware overlevingstocht door de vele gangen en hallen van bijvoorbeeld een ruimteschip, een militaire basis en zelfs een op springen staande vulkaan beginnen.
En met ruim een dozijn aan verschillende levels zul je al snel merken dat dit een action-game is die je niet zomaar eventjes zult uitspelen, zelfs niet in de watjes-mode. Maar dat heb ik ook maar van horen zeggen, want in die mode speel ik uiteraard niet.

### KLEINE VLIEGENDE ETTERTJES

Vanuit de first person view krijg je, na amper je motor gestart te hebben, al een aantal vliegende schepsels op je pan.
Je begint met twee standaard wapens. Met de ene kun je constant vuren tot je vuurkracht op is (Pulsar), terwijl je met de ander slechts gelimiteerd, maar stukken krachtiger, kunt knallen (Mug).
Naarmate je meer vijanden neerknalt, krijg je steeds meer guns, raketten en bommen in je bezit. Ook zijn er diverse life- en weapon powerups te verkrijgen en da's maar goed ook, aangezien je verderop in de game niet alleen kleine vliegende ettertjes tegenkomt, maar ook tanks, gigantische robotten en zelfs rivaliserende jagers.

### ILLER EN ILLER

Wat betreft je vijanden is er aan variatie dus geen gebrek en gelukkig geldt dat ook voor de levels.
Het is niet alleen een kwestie van knallen en de uitgang vinden, soms moeten er ook bepaalde opdrachten uitgevoerd worden. Zo is het de bedoeling dat je in een kerncentrale binnen een tijdsbestek van twintig minuten vijf switches moet flippen om vervolgens heelhuids bij de kernreactor zelf terecht te kunnen komen. En het wordt alsmaar iller en iller...
De graphics met zijn prachtige effecten, het geluid en de opzwepende soundtrack, de gameplay; al die shit is zo verdraaid smooth, dat ik er soms met open mond naar zat te staren en vergat dat ik onder vuur lag.
Maar weet je wat: check de plaatjes maar eens en overtuig jezelf.

**POWER TIP**

Bewaar in het kerncentrale-level de Titan bom om de vuurspuwende jager in één klap te kunnen verwoesten.

Deze jagers zijn echt een pain in the ass.

Player 1 krijgt een voltreffer voor z'n kanis.

Kijk, mechanische vuurvliegjes.

Het lijkt wel een Robijn-reclame; al die fijne kleuren.

Hmmm, sexy hoor op zo'n bike.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 9,0 |
| geluid | 8,8 |
| originaliteit | 8,6 |
| speelbaarheid | 8,2 |

+ Veel voertuigen
+ 360 graden bewegingsvrijheid
+ Two Player Death Match
- Soms frustrerend moeilijk

**PLAYSTATION**
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames Benelux
Tel: 040-2393555

**8,9**

So what dat er geen multiplayer-optie aanwezig is bij deze PSX-versie. Er zit zoveel spanning en sensatie in deze game, dat er in je eentje (of met z'n tweeën in Pandora's Box, het Death Match level) ook meer dan genoeg te beleven valt.

SKATE

# CARMAGEDDON II
## Carpocalypse Now

Vorig jaar werd Carmageddon door jullie - lezers van Power Unlimited - gekozen tot het beste spel van 1997. Over een paar weekjes verschijnt deel 2, dus waren we er als de geplette kippen bij toen we een voorproefje van de nieuwe versie konden krijgen.


De mannen van Stainless


Neil houdt wel van een dolletje.

### VREDIG EILANDJE

Wie denkt dat de makers van Carmageddon II hun werk doen in een futuristisch kantoor in het hartje van Los Angeles of bijvoorbeeld Londen, heeft het goed mis. De thuisbasis van Stainless Software bevindt zich namelijk in een rommelig en veel te klein kantoortje op de Isle Of Wight. Waar? De Isle Of Wight! Een groen eiland op zo'n dertig minuten varen onder de Engelse kust. In dit vredige, hooguit door toeristen geplaagde stukje grond wordt op dit moment de laatste hand gelegd aan het vervolg op een van de bloederigste en meest gewelddadige spellen uit de gamesgeschiedenis. Zoals we natuurlijk allemaal al hadden verwacht, wordt deel twee alleen nog maar bloediger en gewelddadiger. Kortom, er wonen een paar zieke gasten op dat eilandje in de Noordzee.

### HOOGSTE VERSNELLING

Een van die 'gekken' is Neil Barden, mede-oprichter en hoofddesigner van Stainless. Neil houdt wel van een dolletje (zie foto), maar als het op de produktie van Carma 2 aankomt is hij bloedserieus. Want hoewel Stainless officieel ook nog aan een nieuwe titel (Arena) werkt, vertelt hij ons dat alle 24 medewerkers nu rond de klok met Carmageddon aan de slag zijn. Volgens de planning moet-ie begin november in de winkels liggen (de PSX en N64 versies verschijnen in het voorjaar van '99), dus heeft men de produktie in de hoogste versnelling gegooid.

### BLOED IS GOED

Er staat veel op het spel. Carmageddon was voor Stainless en hun producent SCI namelijk de grote commerciële klapper van vorig jaar. Een onverwacht succes met alleen al in Nederland meer dan 45.000 verkochte exemplaren. Niet dat het zo'n goed racespel was en ook de graphics waren maar middelmatig, maar het concept van Carmageddon bleek een gat in de markt: punten verdienen door voetgangers van de stoep te rijden en andere auto's naar de puinzooi te rammen. Hoe meer bloed, hoe beter. Er waren landen die hier niet zo blij mee waren. Zo liet Duitsland de voetgangers vervangen door zombies en het bloed door groen slijm. In Nederland verkocht het spel als een trein, al werd er tot in de Tweede Kamer ophef gemaakt over het gewelddadige karakter van het spel. Onnodig en tevergeefs, want echte gamers kijken niet op een litertje bloed meer of minder. En zo ontving Carmageddon de Power Unlimited Game Award 1997 voor het beste spel van het jaar.

### SLAPPE DUITSERS

Logisch dus, dat we binnen een paar minuten met Neil al over het geweld- en bloedgehalte van C2 zitten te praten. Hij stelt ons gerust dat Nederland weer de ongecensureerde versie krijgt en dat die slappe Duitsers opnieuw naar groene smurrie moeten kijken. Hij stelt ons niet alleen gerust, maar maakt ons ook zeer enthousiast als de nieuwste bloederige details aan bod komen. Om met de (veertig verschillende) auto's te beginnen; je kunt ze



doormidden rijden en laten exploderen, onderdelen vliegen alle kanten op, de ramen kunnen breken en voor het eerst zie je de bestuurders ook echt in de wagens zitten. Voeg hier een fikse hoeveelheid aan geluidseffecten bij, en je weet dat het metaal je letterlijk en figuurlijk om de oren suist.

### ZE ZIJN OVERAL

En dan het voetvolk en andere, soms kort levende, wezens. Er lopen zo'n 150 verschillende type burgers rond. Van bouwvakkers tot stewardessen, ze zijn allemaal in staat hun hoofd, benen, armen of leven te verliezen na spectaculaire aanrijdingen. Iedere racetrack (in totaal 30) zit boordevol mensen en dieren, dus je hoeft niet bang te zijn dat je je punten niet haalt. Vind je ze niet op straat, dan kom je ze wel tegen in winkelcentra, de vertrekhal van een luchthaven of het ruim van een vliegdekschip. Je kunt met je auto zelfs de pistes van een - niet bij naam genoemd - skioord op.
Onderweg en in de verborgen levels vind je een overdaad aan powerups. Ze zijn er in twee soorten. De Pedestrian Powerups hebben effect op de dieren en voetgangers en zijn er voornamelijk voor de lol. Bij 'Peds With Stupid Heads' krijg je een soort Beavis & Butt-head effect, bij 'Goovin' staan de 'peds' op een grappige manier te dansen en 'Helium Filled' zorgt bijvoorbeeld voor zwevende burgers. Daarnaast heb je de powerups waarmee je het leven van de voetgangers en tegenstanders ondraaglijk maakt. Van de geijkte mijnen en vlammenwerpers zijn er tevens powerups als de 'Pinball Powerup' waarbij iedereen als een gek van onder naar boven en van links naar rechts door de levels kaatst. Of wat te denken van de Spiked Ball? Met deze goodie krijg je een ketting met een joekel van een metalen spijkerkogel achter de auto gekoppeld. Rijden wordt dan een stuk lastiger, maar het effect op de benen van argeloos voorbij wandelende omaatjes is verbluffend!

### MOORD IN HERHALING

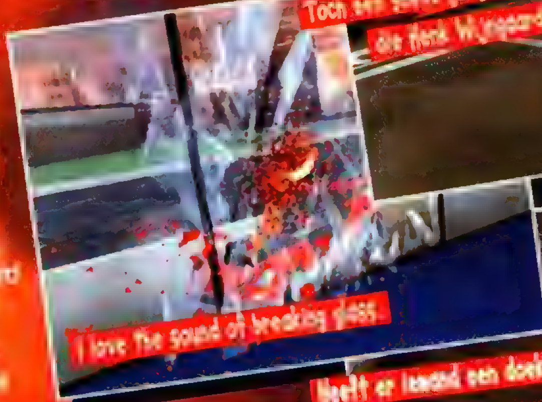
Na het praatje van Neil, werden we achter een PC gezet om er de eerstvolgende drie uur niet meer achter vandaan te komen. Het eerste dat opvalt, zijn natuurlijk de sterk verbeterde 3D-graphics. Eindelijk benut Carmageddon de kracht van 3Dfx-kaarten (ook Voodoo 2), zodat de omgeving er gelikt uitziet.
De voetgangers zijn dan misschien nog wat blokkerig, maar dat heeft te maken met de snelheid van de gameplay. Omdat iedereen en alles beweegt, hebben ze bij Stainless het aantal polygonen van de voetgangers lager moeten houden dan men liever had gewild. Hadden de peds eruit gezien als Unreal of Quake-types, dan was het geen race- maar een slakkenspel geworden.
Ook de besturing van de auto's is een stuk soepeler. De wagens zijn makkelijker te besturen en rijeffecten (bochtenwerk, slippen, crashen) is nu behoorlijk realistisch. Voeg daarbij de ondersteuning van (Force Feedback) stuurwielen en je hebt met Carmageddon II ook gewoon een goede racesim.
Toch viel op dat we tijdens het spelen de missies en checkpointen snel lieten voor wat ze waren. Het pletten van voetgangers en het verpulveren van wagens was al leuk genoeg voor uren fun. Zeker als je regelmatig de zelf stuurbare (tempo, view, lengte) herhalingen van je beste kills gebruikt, dan is C2 een grote kermis. Zelfs bij Stainless werd het werk regelmatig onderbroken om in replay-mode naar elkaars slachtpartijen te kijken. Wat een heerlijke baan hebben die jongen toch!

### CONCLUSIE

Het kan niet anders dan dat Carmageddon II een nog grotere hit dan deel 1 gaat worden. Het spel is er grafisch en qua speelbaarheid enorm op vooruit gegaan, het bloed- en stuntgehalte is hoger dan ooit.
Let daarom goed op de komende Power Unlimited's voor een uitgebreide review van Carmageddon II.



























# HOPKINS FBI


Geweld wordt niet geschuwd.

'Als Quentin Tarrentino een spel had geregisseerd, dan zou het deze zijn', aldus de wervende tekst op de doos van Hopkins FBI. Aangezien Pulp Fiction en Jackie Brown twee van mijn favoriete films zijn, propte ik met samengeknepen billen de CD-ROM in mijn PC.

### DE STOEL

Het is 1987 en de terroristenbaas Bernie Berckson is eindelijk gepakt door niemand minder dan hotshot FBI-agent Hopkins. Bad Bernie heeft de dood van 50.000 mensen op zijn geweten door twee atoomraketten te hebben gedropt in Californië. Dat vond de Amerikaanse regering niet zo leuk en nu Berckson gearresteerd is, krijgt hij dan ook zijn verdiende loon: de elektrische stoel. Geloof het of niet, de crook overleeft de eerste stroomstoot, het licht in de staatsgevangenis valt uit en Berckson ontsnapt. Drie maal raden wie hem terug mag gaan halen? Yep, hi, ha, Hopkins.

### JAREN 80

Dat dit adventure eind jaren tachtig speelt, maakt me niets uit, maar dat de graphics ook uit die tijd lijken af te stammen, is toch wel even slikken. Je moet denken aan de grafische kwaliteit van Monkey Island II. De tussenfilmpjes en gesprekken met karakters die je in het spel tegenkomt, zijn in de vorm van stripverhaaltjes gegoten. Deze doen denken aan die oude Marvel Comics boekjes van Superman en Spiderman. Stereotype bad guys (breed geschouderd, domme verschijning, nors kijkend), goedgevulde babes (lang haar en minimaal Cup C) en de immer stoere held (kapsel altijd in model, getrainde body, en standaard one-liners) figureren in keiharde filmpjes waarin het bloed rijkelijk vloeit. Zo wordt er in het begin van de game een bank overvallen, waarbij het bloed en de herseninhoud van een loketbediende zonder pardon over je beeldscherm sijpelt. Niet veel later wordt de keel van een blonde babe doorgesneden door een vuil grijnzende overvaller. Dit maakt de beperkte graphics toch enigszins te pruimen. Ook qua bediening en interface ziet het er allemaal een beetje bejaard en gerimpeld uit. Hopkins loopt bijvoorbeeld stijfjes en veel te langzaam door het beeld. Met de muis klik je voorwerpen aan die oplichten waar je dan vervolgens met de rechter muisknop diverse akties mee kunt ondernemen zoals move, open, search, look, close enzovoort. Een erg hoog 'uit-den-ouden-doos' gehalte dus.

### HEMELS

Desalniettemin is Hopkins FBI erg lollig om niet te zeggen absurd. Al snel komt namelijk het cult-element om de hoek kijken. Ik noemde al de stereotypen en het overdreven bloed- en geweldgehalte, maar het spel wordt nog veel gekker. Zo kom je op een gegeven moment in een bos, waar je de schuilplaats van de bad guys ontdekt. Daar gooi je een granaat naar binnen en de hele zaak ontploft. Je wordt echter zelf ook geraakt. Het beeldscherm verandert dan in een tunnel van licht en vervolgens beland je als Hopkins in de hemel! Hoe het er daar uitziet is gewoonweg om te bescheuren. De hemel heeft een kroeg, een wachtkamer voor net overleden mensen, douches en meer van die absurde dingen. Hoe je daar nu weer uitkomt, ga ik niet verklappen. Dit spel is in ieder geval weer eens wat anders.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | $6^0$ |
| geluid | $7^0$ |
| originaliteit | $9^0$ |
| speelbaarheid | $8^5$ |

▲ Bloody
▲ Cult
▼ Verouderde graphics
▼ Hopkins beweegt als een slak

**PLAYSTATION**
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: MP
Distributeur: Pro Distribution
Tel: 020-4535135

$7^6$

Op het eerste gezicht lijkt Hopkins FBI op een standaard point-and-click adventure dat ze vijf jaar geleden vergeten zijn te releasen. Maar al snel komt het cult-element en de harde, maar zeer aangename humor bovendrijven. Als je eens wat anders zoekt en niet vies bent van een gezond potje bloed en gapende schotwonden, zit je met deze game goed.

JAN

**POWER TIP**
De tijdbom in de bank ligt achter de linker of rechter vuilnisbak (move).


De overval is in volle gang.


Babbeltje met een oude piraat.


Gevangenis in Marvel stijl.


Geloof 't of niet, deze gast overleeft z'n elektrocutie.

Hopkins is een coole gast.

# Dink Smallwood

**De komende maanden komt er een groot aantal middeleeuwse, magische 'Diablo-achtige' RPG-games uit. Op stapel staan ondermeer Swords en Sorcery, The Lady, The Mage en The Knight en natuurlijk Diablo II. Het RPG-festival wordt geopend met Dink Smallwood.**

### LOLLIGE GAST

Ik heb al een hoop titels met rare namen getest maar deze RPG van Iridon Interactive slaat toch echt alles. Wie noemt er zijn spel nu Dink Smallwood. Wie geeft zijn kind überhaupt de naam Dink? Of Milder Flatstomp? Het zijn zeker geinige gasten bij producent Iridon Interactive.

En inderdaad, de mensen achter Dink Smallwood zijn grote lolbroeken. Humor speelt een zeer belangrijke rol in deze RPG. Waar het er in het overgrote deel van de 'Diablo-achtige' RPG's vaak enorm serieus aan toe gaat, daar vliegen de grappig bedoelde opmerkingen je in Dink Smallwood om de oren.

En onze Dink is de grootste moppentapper van allemaal. Al in het eerste level schopt hij het hoofd van een eend eraf, scheldt zijn oma min of meer uit voor opgewarmd lijk, loopt hij een dwerg te sarren en vloekt als een gek als hij tegen een iets te massief voorwerp slaat. Dink zou kortom een grote aanwinst voor het PU-team zijn.

### GEWONE BOERENLUL

Het verhaal achter Dink Smallwood is vrij simpel. De jonge Dink is niet erg tevreden met zijn leven als varkenshoeder. Hij wil graag ridder en avonturier worden. Maar dat is geen eenvoudige opgave voor een gewone boerenlul als Dink. Hij zal een zeer lange en gevaarlijke reis moeten ondernemen om z'n doel te bereiken.

En dus verlaat Dink op een dag zijn boerenerf en trekt de wijde wereld in. Een vreemde wereld vol trollen, tovenaars, geboefte, kingsize pissebedden en hyper-agressieve monsters.

Wat de gameplay betreft zal Dink Smallwood elke RPG-fan bekend voorkomen. Onderweg verzamel je allerlei items en spreuken, die je later weer tegen vijanden kunt gebruiken.

In het begin heeft Dink alleen zijn vuisten. Echte kerels krijgt hij er niet mee tegen de vlakte maar hij kan er wel tonnetjes mee kapot slaan waar vaak extra levens in verborgen zitten.

### SAVE-MACHINES

Dink kan ook praten met de mensen die hij op zijn reis tegenkomt. Met een druk op de spatiebalk tover je een aantal vragen op het scherm. Met de control-toets bepaal je vervolgens welke vraag je stelt. Gebruik deze functie regelmatig. Met alleen meppen kom je in dit spel niet verder.

Een spel 'saven' gebeurt in Dink Smallwood op een hele bijzondere manier. Je kunt het moment namelijk niet zelf bepalen. Om te saven moet je zogenaamde save-machines vinden en die zijn op verschillende plaatsen in het spel verborgen. Door Dink op de machine te plaatsen, wordt je spel gesaved. Erg grappig allemaal, maar ik save toch liever wanneer ik het wil.

### FRUSTREREND

Dink Smallwood is een 2D-game en lijkt kwa uiterlijk veel op Diablo. De graphics zijn niet onaardig, echt opgewonden werd ik er echter niet van. Je kunt Dink goed laten bewegen en het vechten verloopt ook prima.

De opdrachten zijn niet altijd even makkelijk. Ik liep vaak minutenlang in een bepaalde omgeving rond, zonder dat ik wist hoe ik er moest komen. Een bijzonder frustrerende ervaring moet ik zeggen. En op zo'n moment trok ik de grappen en grollen van Dink ook totaal niet.

**POWER TIP**

Voor de eerste save-machine loop je het erf af en rechtdoor het bos in.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 7⁰ |
| geluid | 8⁰ |
| originaliteit | 8⁵ |
| speelbaarheid | 8⁰ |

▲ Veel humor
▲ Soepele gameplay
▲ Originele save-methode
▼ Soms behoorlijk lastig

**PC CD-ROM**
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: Pentium 100, 16 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Iridon Interactive
Distributeur: N.N.B.

**7⁹**

Dink Smallwood is een game voor RPG-fans die ook wel eens keer een beetje lol willen beleven. Als je meer van de serieuze shit houdt, dan zal Dinkie-boy je al gauw de keel uithangen.

JJ

Pissebed attack!

Tough guy op de brug.

De save-machine.

Bloedbadje.

Dink als boerenlul.

Likkebaardendlekkerlessendkoelklinkendfris...

Magic Weapons Items

Het inventaris scherm.

Zandvoort anno 1450.

# F-1 WORLD

Een goede racegame op de N64, daar zitten we eigenlijk nog steeds op te wachten. Over F-1 WGP valt een boel positiefs te melden maar de ultieme F-1 sim is het toch niet.

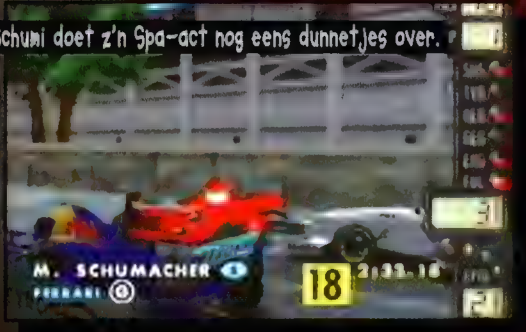

Sommige details vallen van dichtbij gezien vies tegen.



Handjes aan het stuur in de cockpit view.



Let op de vierkante banden in de Replay.



Schumi doet z'n Spa-act nog eens dunnetjes over.



De Replay ziet er op afstand uitstekend uit.

### CHALLENGE MODE

Vroeger was het heel wat eenvoudiger om een racegame te beoordelen. Zeker op de SNES en MegaDrive had je na een klein uurtje rijden wel zo'n beetje door wat een spel te bieden had. Tegenwoordig hebben veel racegames zoveel opties, modes en mogelijkheden om wagens af te stellen dat je al gauw een dag zoet bent om een idee te krijgen hoe de game zo'n beetje in elkaar steekt. Ook de nieuwste N64 racesim F-1 WGP heeft op dat gebied veel te bieden. Naast de gebruikelijke modes als Time Trial-, Two Player- en Championship mode, krijg je ook nog eens de mogelijkheid om te kiezen voor de Exhibition- en Challenge mode. Vooral laatstgenoemde is een zeer originele optie. Hierin krijg je een bepaalde opdracht mee die gebaseerd is op een van de echte F1 races uit 1997. Zo krijg je bijvoorbeeld de taak om Coulthard's plaats over te nemen in de '97 GP van Australië. Je ligt op kop, een paar ronden voor het eind en Frentzen en Schumacher zitten je op de hielen. Probeer om Coulthard naar de overwinning te leiden. Pas als je het net zo goed doet als Coulthard in het echt, dan scoor je punten.

### PLUSPUNTEN

Een sterk punt van F-1 WGP is ook het geluid (wel de muziek uitzetten). De wagens klinken zeer behoorlijk en zeker bij de twee cockpit-views komt het aardig in de buurt van de 'real thing'.
Positief zijn eveneens de graphics. De wagens zien er goed uit en met name de omgevingen als bossen, gebouwen en luchten kom je in weinig racegames zo natuurgetrouw tegen.
Evenzeer realistisch is de tegenstand die je ondervindt, waarbij je concurrenten niet perfect rijden en soms van de baan raken en andere slippertjes maken.
F-1 WGP biedt de mogelijkheid te rijden met damage on/off en heb je voor 'on' gekozen dan zijn de gevolgen van een botsing vaak spectaculair. Ik kreeg echt een 'Spa-deja vu' toen ik met de Ferrari van Schumacher crashte waarna ik met drie wielen nog net de pit kon bereiken.
Goed is eveneens de Two Player mode die geen haperingen kent en twee zeer overzichtelijke schermen biedt. Daaraan kan worden toegevoegd dat de game vrijwel geen laadtijden heeft waardoor je als een speer door alle optieschermen schiet.

### MEER PLUSJES

Het maakt het testen er niet makkelijker op, maar een pluspunt is natuurlijk ook de mogelijkheid om je auto uitgebreid in te stellen: fuel, downforce, tyres etc; ze zitten er allemaal in en op overzichtelijke wijze wordt op het scherm aangegeven wat een bepaalde verandering in de setup voor gevolgen heeft voor de wegligging, acceleratie en topsnelheid.
Nog meer positiefs? Jawel, ook de replay ziet er gelikt uit. Vanuit verschillende camerahoeken kun je de race nog een keer volgen met jouw bolide in de hoofdrol. Zoomt de camera echter in dan zie je ineens dat de wielen niet rond meer zijn en dat is dan weer een beetje jammer.
Tja, en jammer is er wel meer aan deze game...

### STUREN

Ik kom er in elk raceverhaal weer op terug; het belangrijkste bij de beoordeling van een racegame is voor mij de besturing. Heb je tijdens het rijden het gevoel dat je de auto helemaal in de vingers hebt of niet.
Nu is het bij racegames die kwa besturing veel instel-mogelijkheden bieden altijd moeilijk om daar resolute uitspraken over te doen. Er valt zoveel te wijzigen aan de setup van je wagen dat het heel wel mogelijk is dat je na een dag racen nog steeds niet de perfecte instelling hebt gevonden, terwijl die er wellicht wel inzit.
Dat voorbehoud makend, stel ik echter vast dat het mij niet gelukt is om een race te rijden op de manier zoals ik dat graag doe. Toevallig had ik tijdens het testen gezelschap van twee ervaren (race) gamers, en ook zij deelden mijn mening dat de besturing van de wagens te wensen overliet.

### HULP

Je hebt in F-1 WGP de mogelijkheid om te sturen met de stick of de vierpunt-druktoets. Die laatste optie kun je meteen vergeten want de wagen reageert dan veel te traag en te vaag.
Helaas is ook het sturen met de stick in de Standard Steering mode geen onverdeeld genoegen. Het ene moment reageert de auto aan de slome kant om even later bij hetzelfde commando zowat dwars te gaan staan. Juist met de stick verwacht je wat meer gevoel in de besturing te kunnen leggen.
Kies je voor de Wheel

### POWER TIP

Wacht bij de start met gasgeven tot de rode lichten uitgaan, een pikstart maken is niet mogelijk.

# GRAND PRIX



Het is weer eens slecht weer in Spa.

Een hele aardige optie is de Challenge mode.

Steering mode dan gaat het ietsje beter (consequenter in ieder geval) maar daar valt weer op dat de wagens wel heel erg abrupt reageren op je commando's.
Om het rijden iets makkelijker te maken heb je in de Rookie mode de mogelijkheid om rem- en acceleratiehulp in te roepen. Dat gaat ietsje beter maar vind ik altijd een beetje een slagroom zonder suiker ervaring. Hiermee kom ik op een ander minpunt van dit spel; namelijk de moeilijkheidsgraad. Zelfs in de Rookie mode met alle hulp, lukte het me niet om een race te winnen (dat heeft natuurlijk alles met de bestuurbaarheid te maken). Na een dag rijden was een derde plaats voor mij het hoogst haalbare.
Natuurlijk heb ik ook even de Professional- en Champion mode geprobeerd maar dat was helemaal geen doen. Vrijwel iedere bocht dook ik de baan af en ik spinde soms zelfs op het rechte eind. En nogmaals, ook mijn twee medetesters brachten 't er niet veel beter af.
Ook op minder belangrijke punten zijn nog wel wat aanmerkingen te maken op deze game.
Ik sprak eerder van fraai vormgegeven bolides en prachtige omgevingen. Bekijk je sommige items echter wat closer dan is het soms even schrikken. Zo blijken de bandenstapels en vatenrijen langs de kant van dichtbij volkomen plat en is de wegbelijning in de bochten niet rond maar bestaat het uit achter elkaar gelegde rechte streepjes. Details wellicht, maar dat geldt niet voor het camerawerk. Vooral tijdens de bochten draait de camera een beetje om de wagen heen en zoomt ongewild in of uit en dat werkt op den duur zeer irritant.

### JAMMER

Na het lezen van bovenstaande zul je je wellicht afvragen 'wat moet ik hier nu mee?' En eerlijk gezegd weet ik het ook niet helemaal.
F-1 WGP is op een heleboel punten een uitstekende racegame en om een spel af te kraken kwa besturing terwijl er juist op dat gebied enorm veel is in te stellen, is natuurlijk een beetje 'tricky'. Ik was dan ook blij dat ik nog twee andere 'testrijders' naast me had zitten, en tja, als we alledrie vinden dat dit spel het op 't belangrijkste onderdeel lelijk af laat weten, kan het uiteindelijke oordeel toch niet onverdeeld positief zijn. Jammer, heel jammer.

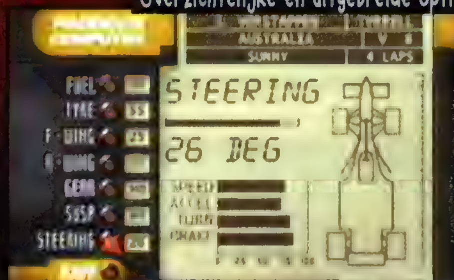


Gezellig inhaken.



In Monaco is het altijd moeilijk inhalen.


Goed zicht in de Two Player mode.



Overzichtelijke en uitgebreide opties.



Eindelijk! Een podiumplaats.



Wanneer komt ie weer eens in de punten?



Veel voorkomend plaatje tijdens mijn races.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8.0 |
| geluid | 8.2 |
| originaliteit | 7.8 |
| speelbaarheid | 5.5 |

+ Challenge mode
+ Two Player mode
- Besturing
- Camerawerk

**NINTENDO 64**
Prijs: ƒ 129,- Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Video Systems USA
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

**7.4**

Over F-1 WGP valt bijna een pagina positieve dingen te zeggen. Helaas konden ik en mijn medetesters de besturing niet de baas en dat is toch echt essentieel voor een racegame, hoeveel fraais ie verder ook te bieden heeft.

ED

# CREATURES 2

**De term AI ofwel Artificial Intelligence is een bekend fenomeen in de game wereld. Toch zijn we nog maar weinig echt slimme AI's tegengekomen. Creatures 2 is een spel dat de term AI een nieuwe betekenis zal geven.**

### NORMS

Creatures 2 speelt zich af in Albia, een wereld die is geteisterd door vulkaanuitbarstingen en aardbevingen. De natuurrampen hebben de geheime ondergrondse laboratoria en experimententele machines van het oeroude ras Shee, blootgelegd.

Het is jouw taak een groeiende populatie van zogenoemde Norms (een nieuw Gremlin-achtig ras) te creëren, met de achtergelaten uitrusting. Aan het begin van het spel krijgt de speler zes eieren die in een incubator geplaatst kunnen worden. Als deze Norms zijn geboren begint het echte werk.

Norms zijn een soort verpersoonlijking van AI, maar ze weten en kunnen niets totdat het ze geleerd wordt en wiens job zou dat nu zijn? Het leren begint met simpele dingen als praten, wat uiteindelijk leidt tot het opvolgen van bevelen.

De Norms zijn zoiets als de domste Tamaguchi soort, ze moeten nog leren eten, slapen en spelen. Het is jouw taak om Norms te creëren en te onderwijzen, totdat ze zich kunnen voortplanten en elkaar dingen kunnen leren.

### EEN KIT VOOR ALLES

Met de Norms kun je de wereld van Albia gaan onderzoeken, op jacht naar voedsel en de 'Genetic Splicing Machine', waarmee je in staat zal zijn jouw Norms te kruisen met andere in Albia voorkomende rassen.

Onderweg kom je allerlei help-items tegen zoals 'Kits' die een hele belangrijke rol in dit spel hebben. Deze Kits hebben verschillende funkties, zoals bijvoorbeeld de Owner-kit, die gebruikt wordt om je Norm een naam te geven. Registreer zijn geboorte en andere dingen om jouw Norm persoonlijker te maken, voor het geval je 'm later wilt ruilen op internet.

De Science-kit wordt gebruikt om te kijken hoe het met de gezondheid van de Norm is gesteld en samen met de Health-kit eventueel te genezen van allerlei ziekten.

Het complete ecosysteem van Albia, temperatuur, windsnelheid en de positie van plantaardig en niet plantaardig voedsel, wordt in de gaten gehouden met de Ecology-kit. De kits worden allemaal weergegeven in verschillende kleine windows en kunnen op elk moment geraadpleegd worden en weer verstopt.

De creaturen hebben zoveel features dat het de halve PU in beslag zou nemen om ze allemaal op te noemen, laten we stellen dat de wereld van Albia en het leven van een Norm erg gecompliceerd is en van top tot teen bekeken kan worden.

### NORMS RUILEN

Met de populariteit van Creatures 1 en virtuele huisdieren in het algemeen, is het geen verrassing dat internet vol zit met sites waar spelers Norms (die ze getraind hebben) kunnen ruilen. Aangezien dat trainen het moeilijkst is, kan het downloaden van een al wat slimmere Norm geen kwaad. Ook omdat Norms van elkaar leren is dit een goed hulpmiddel bij het trainen van je eigen Norms.

Van de officiële Creatures site kunnen tevens kits en andere items gedownload worden, wat jou zoektijd bespaart.

Download de demo en begin met het creëren van je Norm, maar kijk uit, de zorg van deze kleine beestjes kan heel wat tijd in beslag nemen.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8.4 |
| geluid | 8.5 |
| originaliteit | 9.4 |
| speelbaarheid | 8.9 |

- ▲ Slimme AI
- ▲ Origineel spel
- ▲ Saven en ruilen van Norms
- ▼ Tijdrovend

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 69,95 Bfr.ca. 1275
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM, 300 Mb schijfruimte, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Mindscape
Distributeur: Mindscape Nederland
Tel: 020-4953010

**8.8**

Creatures 2 is een erg gecompliceerd spel dat zo veel verschillende kanten van de wetenschap en genetica omvat, dat ik me afvraag of ik wel oud genoeg ben om 't te spelen. Heb je zin (en tijd genoeg) om virtuele wezentjes een goede opvoeding te geven, dan beveel ik je Creatures 2 van harte aan!

MARK B.

**POWER TIP**
De officiële Creatures web site vind je op www.creatures2.com.

De Science-kit.

Norm leert vissen.

Hier worden de Norms geboren.

De Incubator en de proefmachine.

Het zijn vrolijke gasten.

Mamie!

Maar een beetje bang voor water.

# Having the Fastest 3D Accelerator isn't Everything...




# ...it's the ONLY Thing!

Overtreed de snelheidslimiet! Wij dagen je uit! 3D Blaster(TM) Voodoo² levert met drie parallel werkende processoren een overweldigende snelheid en laat anderen ver achter zich. Qua prestaties, beeldkwaliteit en 3D gameplay is het de beste kaart op deze planeet. Wil je het nog sneller? Voeg dan een tweede Voodoo² kaart toe aan je systeem en verdubbel de prestaties! 3D Blaster Voodoo² is de enige 3D games accelerator die met trots de officiële naam «Voodoo²» van 3Dfx(TM) Interactive mag dragen.

**Spoed je naar een computerwinkel in jouw buurt of bel 0113 230081 voor verdere informatie over de boeiende, meegeleverde games.**

***Hoofdkenmerken***

- Tot 12MB ultrasnel geheugen voor maximale prestaties
- 180.000.000 texels per seconde
- Tot 3 maal hogere rendersnelheid dan bij de eerste generatie 3Dfx(TM) Voodoo Graphics
- Beste 3D Game support in de industrie




**The Hottest Upgrades For the Coolest PC.**

CREATIVE®

WWW.SOUNDBLASTER.COM

# Jimmy White's Cueball 2

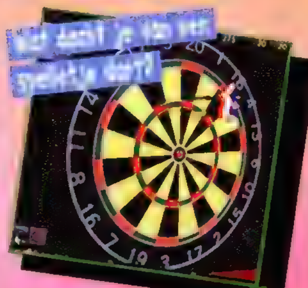
**Voor degenen die maar niet bij de pooltafel in het café zijn weg te slaan, is er nu een spel voor thuis, zonder al die rook, lawaai en hoge barrekeningen, dankzij Jimmy White's Cueball 2.**

### GENTLEMAN OF BAD-BOY?

Jimmy White, bijgenaamd 'Whirlwind', is een van 's werelds beste snookerspelers. Hij is befaamd om zijn stijl, eerlijke spel en schijnt een aardige gozer aan de tafel te zijn. Door zijn eigen fouten, door niemand anders gezien, te melden, heeft hij vele harten voor zich gewonnen. Van de tafel verwijderd, in zijn privé leven, lijkt ie niet zo'n lieverdje te zijn. Hij wil nog weleens rijden onder invloed en onlangs ontsnapte hij ternauwernood aan een fataal auto-ongeluk, dat zijn auto in vlammen deed opgaan (alcoholgebruik speelde hierbij overigens geen rol). Wat je ook van deze man mag denken, één ding is zeker, hij kan met de keu overweg als geen ander.

### SPACE INVADERS?

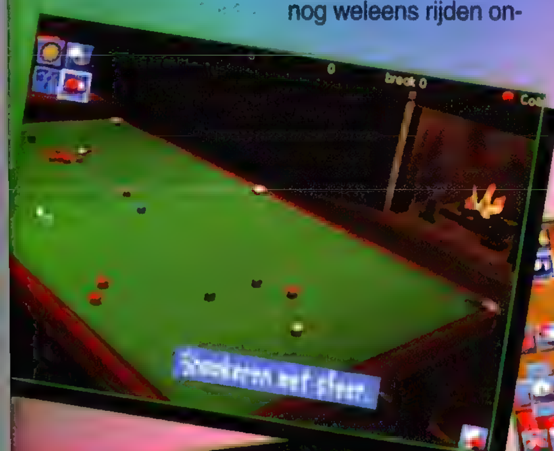
Eenmaal in de lobby van de Cueball Club, zijn er twee verschillende kamers om uit te kiezen; de snooker kamer en de pool kamer. De kamers zijn helemaal 3D weergegeven en je bent vrij om rond te lopen en met alles wat je interesseert te spelen.
Ben je niet in de mood om een balletje te stoten, dan hebben beide kamers twee extra games om te spelen. In de snooker kamer staat een mooi uitgevoerd dartspel en een damspel, waarmee desgewenst heel wat tijd te doden valt.
De poolkamer biedt een video arcade game: dé old school game Space Invaders! Ook is er een gokkast en ergens ver weg in een hoekje staat zelfs een jukebox die tijdens het spelen wat deuntjes hoort voort te brengen. Op mijn versie zat de stekker er echter nog niet in.


Wat dacht je van een spelletje darts?


Oh ga je voor de jackpot?!

### HULP

De snooker- en pool games, en daar draait het in dit spel om natuurlijk, steken erg goed in elkaar en met de hulp van een 3D kaart is het bijna net als the real thing.
De gameplay is makkelijk, leg je bal klaar om te stoten en druk op de 'Shoot ball' knop. Er is zelfs een klein verstelbaar metertje dat precies laat zien hoe hard je moet stoten en ook nog een handige popup viewline die helpt bij het op de goede lijn leggen van je bal.
Voor de echte beginner is er de optie om de computer je te laten vertellen wat het beste schot is en hem zelfs je bal te laten klaarleggen. Bijna altijd prijs.
De games zijn helemaal aan je wensen aan te passen en er zijn tien computertegenstanders variërend in bekwaamheid, beginnend met 'Clumsy Colin' en eindigend met (natuurlijk) de Wervelwind zelf.
Cueball 2 kan ook met z'n tweeën gespeeld worden, met de hoofden tegen elkaar op dezelfde computer of via alle populaire netwerken en internet verbinding in de multi-player stand.
Het enige wat nog te zeggen valt is: Rack'em up!.


Snookeren met sfeer.


Overhead camera View.


Bijna raak!






Spelletje 8-ball?

**POWER TIP**

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 7,5 |
| geluid | 8,7 |
| originaliteit | 7,8 |
| speelbaarheid | 8,4 |

+ Heldere graphics
+ Extra spelletjes
− Rijden onder invloed

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 2000
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 40 Mb schijfruimte, geluidskaart, Double speed CD-speler.
Fabrikant: Virgin
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



# OME HENK




Ome Henk is de meest lollige brulboei van Nederland. Deze ongewassen en ongemanierde dikzak maakte naam met zijn hilarische liedjes 'Neem Een Ander In De Maling'(op de wijze van I'm a Barbie Girl) en 'Ik Zing Dit Lied Voor Ome Henk' (parodie op dat vreselijke liedje van Jantje Smit). Beide liedjes + videoclips staan op deze CD-ROM.
De hoofdmoot bestaat echter uit het maken van je eigen Ome Henk stripjes, met allerlei figuurtjes, tekstballonnen en uitspraken. Met een paar klikken op de muis flans je zo een eigen strip in elkaar die je daarna simpel kunt uitprinten.
Voor de rest zit dit schijfje vol met spelletjes, geluidjes en het aanstekelijke geschreeuw van Ome Henk zelf. Erg leuk als achtergrond en Windows Theme.

JAN

Ome Henk • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 29,95 Bfr.ca. 550 • Fabrikant: EMP • Distributeur: That's Entertainment Multimedia • Tel: 026-3653304

**GRAPHICS: 8,0 GELUID: 8,5 ORIGINALITEIT: 8,5 SPEELBAARHEID: 8,0**



Wie zegt dat race games altijd de werkelijkheid moeten nabootsen? Madtrax is een race spel waarbij de speler de keuze heeft uit vier verschillende auto's, althans de namen ervan zijn verschillend (Proto, Jaws, Snake en Tiger), de prestaties zijn bijna gelijk.
Deze auto's rijden niet de tracks rond, maar glijden er overheen en het liefst zo dicht mogelijk langs het randje. In plaats van autoracen is het meer iets als een baksteen op ijs besturen.
Er zijn vier verschillende circuits en omgevingen alle met een space thema en het geheel voelt een betje aan als Wipeout. We hebben een ice track, city track, een tech track en een waarbij het lijkt alsof je op een radar scherm rijdt, Startrax genaamd.
Al met al een behoorlijk glad spelletje, dat echter nog wel wat pekel had kunnen gebruiken.

MARK B.

# Madtrax

Madtrax • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: Project 2 • Distributeur: Media Connection • Tel: 055-5997803

**GRAPHICS: 8,0 GELUID: 6,5 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 6,0**

Roommate Sarah • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 29,95 Bfr.ca. 550 • Fabrikant: Hub New Media • Distributeur: Infogrames • Tel: 040-2393555

**GRAPHICS: 8,0 GELUID: 5,0 ORIGINALITEIT: 3,0 SPEELBAARHEID: 1,0**

We worden tegenwoordig doodgegooid met van die kwasi interactieve oh-zo sexy screensavers in de vorm van een verleidelijke vrouwelijke roommate.
Deze keer is het Sarah die in je monitor gaat zitten. Een lange, goedgebouwde blonde babe.
Maar meer dan een beetje zwoel in de camera kijken en zich om de haverklap verkleden, doet ze niet. Je kunt haar drankjes en snoepjes geven en dan mag jij weer vragen of ze een striptease voor je doet. Ook heeft ze verschillende stoeipakjes. Leuk? Spannend? NOT! Het duurt allemaal vreselijk lang en je krijgt geen tepel te zien, dus het is allemaal maar opgeilerij op niks af.
Nee, dan zijn er tig leukere screensavers op de markt.

JAN





# ROOMMATE SARAH

ACM 1918 • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: Project 2 • Distributeur: Media Connection • Tel:055-5997803

**GRAPHICS: 3,0 GELUID: 3,0 ORIGINALITEIT: 0,0 SPEELBAARHEID: 2,0**

# ACM 1918



Project 2 is richting de wat jongere spelers gevlogen, tenminste we hopen dat dat het idee is achter dit spel. ACM kent geen vlieglessen, extra knoppen, speciale bewegingen, alleen vier knoppen om te vliegen en een om te schieten.
Je kunt kiezen uit vier piloten met een soort cartoon-achtig uiterlijk. Het enige verschil dat ik kon ontdekken tussen de vliegtuigen (twee Engelse, een Duitse en een Canadese) waren de logo's op de vleugels.
Het spel is verdeeld in missies als vernietig de ballon boven de stad die zo groot is dat ie 't het halve scherm in beslag neemt en andere ongelofelijke taken. De spelers worden na het voltooien van de missies (wat ook gedaan kan worden door op F6 te drukken) beloond met een 18 karaats gouden medaille, die je via de post opgestuurd krijgt (Ja hoor!).

MARK B.

shortcuts

# BUST-A-GROOVE

Soms komen er dingen uit Japan waarvan ik totaal niet weet wat ik er mee aanmoet. Parappa de Rapper was zo'n titel, en Bust-A-Groove is er ook zo een. Net als Parappa behoort B.A.G. tot het nieuwe genre 'Dance & Rythm Action'. Twee dansers moeten proberen elkaar van de vloer te dansen door op het juiste ritme steeds moeilijker dance-moves uit te voeren. Onderaan het scherm is op een schaal te zien hoe goed de dansers het doen. Degene die aan het einde van het nummer de beste blijkt te zijn, wint.
Grafisch gezien ziet B.A.G. er goed uit. De dansers en de achtergronden zijn gevarieerd en er is goed gebruik gemaakt van motion capture. De muziek varieert van disco tot house, maar dat zou in de Europese versie natuurlijk anders kunnen zijn.

BJØRN



Bust-A-Groove • Playstation • Prijs: ƒ 114,95 Bfr.ca.2100 • Fabrikant: Enix • Distributeur: Columbia Tristar • Tel: 035-6250720

GRAPHICS: 8,5 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: 7,5

# NFL EXTREME

Ondanks een (lichte) toename in belangstelling voor American Football, wil het met de populariteit van de footballgames nog niet echt lukken.
Dit is ook niet zo vreemd want American Football is een erg ingewikkeld spelletje.
De game is haast onspeelbaar voor mensen die niet elke zaterdag op de tribune van de Amsterdam Admirals zitten (en daar val ik ook onder.)
NFL Extreme oogt echter heel goed en heeft een paar leuke features. Het spel druipt namelijk van de agressie. Zo word je na elke aktie verbaal vernederd door je tegenstander en lopen de spelers van jouw team zichtbare kleerscheuren op naarmate de wedstrijd vordert.
Omdat je voor elke aktie, zowel aanvallend als verdedigend, eerst een heel ingewikkeld taktisch menu moet instellen, is NFL alleen een aanrader voor kenners van American Football.

RUBEN



NFL Extreme • PlayStation • Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca 2175 • Fabrikant: Sony Interactive • Distributeur: Columbia Tristar • Tel:035-625072

GRAPHICS: 8,5 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

# BEYOND TIME

Beyond Time • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 59,95 Bfr.ca. 1100 • Fabrikant: Dreamcatcher Interactive • Distributeur: Mind Multimedia • Tel: 0317-4222

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 3,0 SPEELBAARHEID: 4,0



Beyond Time is zo'n typische point-and-click Myst kloon vol cryptische puzzels en ambient muziek.
Het spel ziet er op zich prima uit, met uitgewerkte details maar het speelt in een klein scherm en dat vind ik toch een zwaktebod.
Ronduit irritant en onlogisch is de besturing. Soms kun je ergens naartoe lopen maar de ene keer is het vier meter en de andere keer bijna twintig meter die je overbrugt. Links en rechts werken vaak onoverzichtelijk, waardoor je het gevoel krijgt een bepaald gebied niet goed te kunnen onderzoeken.
BT is niet uitdagend. Je moet voortdurend sleutels zoeken en deuren openen om dan weer sleutels te vinden om andere deuren te openen.
Vage raadsels en mechanismen bieden nog enige afwisseling, maar dan is de koek alweer op.
Beyond Time is naar mijn mening Wasted Time.

JAN



# VR Baseball 99

VR Baseball 99 • PlayStation • Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2175 • Fabrikant: VR Sports/Interplay • Distributeur: Infogrames • Tel:040-2

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: [illegible]




Baseballgames hebben nooit echt goed verkocht in Europa en dat is best begrijpelijk want in onze ogen is het namelijk een tergend saaie sport waarbij het voornamelijk wachten is op een paar gasten die goed met hun knuppel kunnen slaan. Oké, als je opgroeit met baseball zal het best opwindend zijn, maar dat is velen van ons nu eenmaal niet gegeven.
VR Baseball 99 is overigens wel een van de betere baseball games die ik ooit gespeeld heb. De gameplay is uitstekend en soms is het zelfs spannend.
De details zijn trouwens ook niet misselijk. Alle originele stadions zijn in het spel verwerkt en ook alle spelers uit de drie Amerikaanse leagues zitten erin. Niet dat ik het kan controleren want ik heb nog nooit van die gasten gehoord maar ja, hun foto's staan erbij dus ik geloof het gelijk.

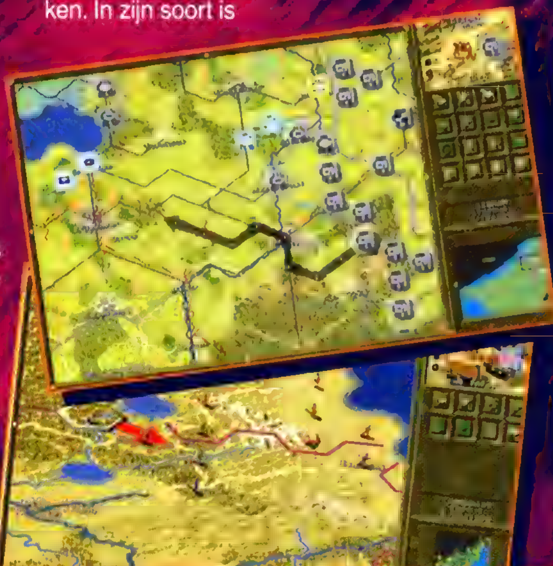
BORIS

shortcuts

# ART OF WAR

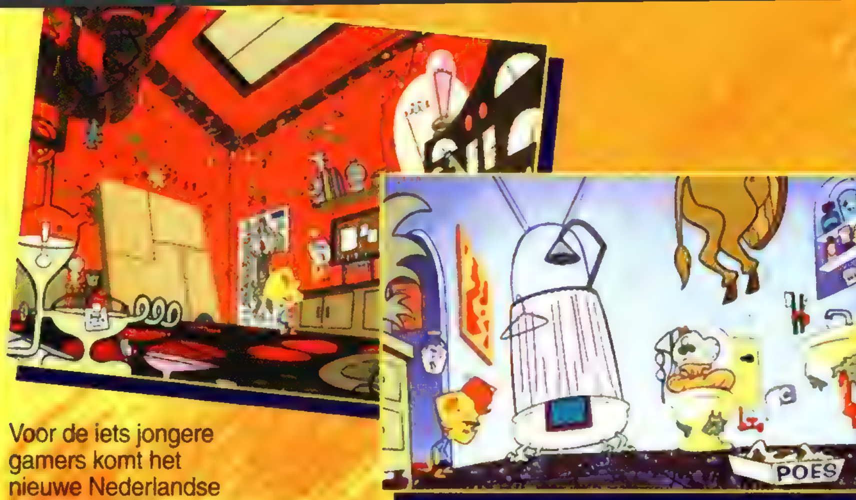
In AOW klik je met je muis symbooltjes aan die troepen voorstellen, en die beweeg je vervolgens naar verschillende vakjes. Per beurt mag je een aantal zetten doen.
Het spel is zeer goed gedocumenteerd, uitgebreid, de militaire missies zijn oké en bovendien vrij pittig.
Ik kan me echter niet voorstellen dat spelers van dergelijke turn-based en weinig aktievolle games een kick krijgen. Ik begrijp sowieso niet waarom dit soort spellen nog bestaan. Het genre is gedateerd en de gameplay is bij dergelijke games miniem. Je moet natuurlijk van het genre houden en dat doe ik niet. Door die bril moet je dan ook naar de cijfers kijken. In zijn soort is AOW wel een goede. Maar ja, er zijn ook mensen die Frans Bauer goed vinden.

JAN



Art Of War • PC CD-ROM • Prijs: ƒ99.95 Bf.ca. 1800 • Fabrikant: Talonsoft • Distributeur: Infogrames • Tel: 040-2393555

**GRAPHICS: 4,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: 4,0**




Voor de iets jongere gamers komt het nieuwe Nederlandse gamesbedrijf Sugah uit met Monstermix.
Het is een point en click adventure waarbij je de held, Wesley, door een huis vol met monsters moet loodsen. Je wordt tijdens je avonturen bijgestaan door een brein in een glazen pot dat Brian heet.
Het spel had oorspronkelijk de naam Creature Crunch en is nu helemaal in het Nederlands vertaald. De humor waarmee dit is gedaan komt dicht in de buurt van LucasArts games en ook de graphics, getekend door de makers van Ren en Stimpy, zijn erg leuk.
Het spel is niet bijzonder groot en als je een beetje je best doet, is het mogelijk om het in een kleine twee uur uit te spelen. Dat is jammer maar het spel is dan ook bedoeld voor kids die er ook nog wat van kunnen leren.

BORIS

# MONSTERMIX

Monstermix • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 49.95 Bf.ca. 900 • Fabrikant: Halloween • Distributeur: Sugah • Tel: 020-6306303

**GRAPHICS: 7,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 6,0**

Spiderman • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 49.95 Bf.ca. 900 • Fabrikant: Halloween • Distributeur: Sugah • Tel: 020-6306303

**GRAPHICS: 5,0 GELUID: 5,0 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 7,0**

Iedereen die van superhelden houdt, heeft vast wel een paar Marvel Comics in zijn kast staan. Voor deze liefhebbers is er een Nederlandse vertaling van Spiderman uitgekomen. Spiderman: The Sinister Six.
Zoals de titel al doet vermoeden, moet onze koele superheld het in een serie puzzels en gevechten opnemen tegen de Sinister Six oftewel The Vulture, The Chameleon, Hobgoblin, Mysterio, Shocker en Doctor Octopus; allemaal bekende gezichten uit de Marvel Comics stal.
Ondanks de nieuwe Nederlandse vertaling is het spel technisch gezien hopeloos verouderd. Spiderman loopt alleen onder Dos of in een Dosbox onder Windows 95 en kent geen hoge resoluties. Op zich ook niet echt verwonderlijk als je weet dat deze titel oorspronkelijk al in 1996 in Amerika uitkwam.
Bijkomend voordeel is natuurlijk wel dat deze game op de meest bescheiden computers nog uitstekend loopt. Er is minimaal een 486 DX2 met 8 Mb ram nodig.

BORIS



# SPIDERMAN The Sinister Six

Field Of Fire • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 99,95 Bf.ca. 1800 • Fabrikant: Empire Interactive • Distributeur: Infogrames • Tel: 040-2393555

**GRAPHICS: 7,5 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: 7,5**

# Fields Of Fire



FOF speelt zich af in het oosten van de VS, aan de Canadese grens in het jaar 1757. De Fransen en Engelsen vinden beiden dat zij recht hebben op dat stuk land.
Zowel de Franse- als De Engelse legers kunnen in dit spel rekenen op steun van Indiaanse troepen. Als je het spel begint, kies je een kant en een special character.
Naast mannetjes trainen en je rantsoenen op peil houden, kun je op wild jagen, spioneren en op speciale missies.
Het spel is meer dan zomaar een RTS kloon, doordat het ook een aantal sim elementen kent, en da's leuk.
Wat minder leuk is, is dat je het speelveld recht van boven ziet en je units erg klein zijn. Hierdoor krijgt het spel een iets te hoog Madurodam-karakter.

JAN

# Eeuwig leven

## kom verder, word beter, leef langer

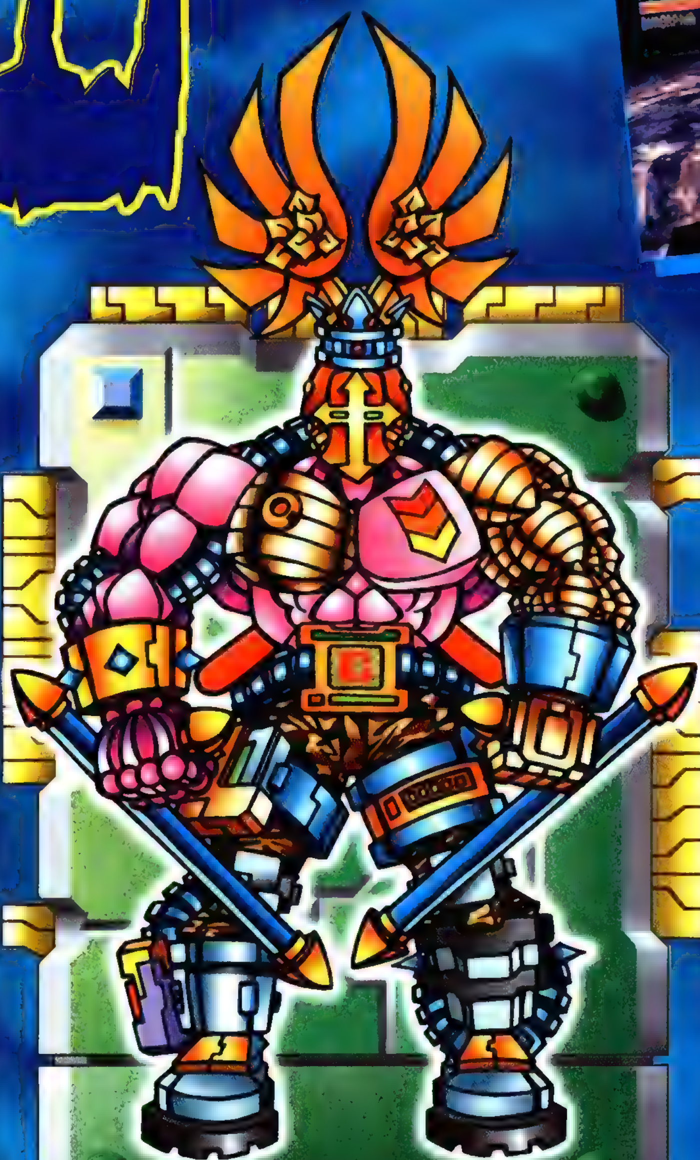


### CARDINAL SIN

Niet meer vloeken hoor, Niels Neirynck! Maakt dit wat goed? Wanneer je 'press start' ziet druk dan deze codes in:

- speel met Bimorphia: → (3), ↓, ■
- speel met Juni: ↑, ← (2), ↑, ■
- speel met Kahn: ↑ (2), ↓ (2), ▲
- speel met Moloch: ↑, →, ↓, ←, ▲
- speel met Mongwan: ↓ (3), ↑, ▲
- speel met Redemptor: ↑, ↓, ←, →, ●
- speel met Stygian: ←, →, ←, →, ▲
- speel met Vodu: ← (3), ↑, ●

PLAY STATION



Wegens zomerreces (ja, deze met bloed en zweet samengestelde pagina's worden enkele weken van te voren gemaakt) en mijn verblijf in Dallas, waar ik samen met John Romero menig potje Quake hebt afgewerkt, had ik een tijdje mijn Eeuwig Leven Post niet gechecked. Toen ik dat weer eens deed, werd ik echt overstroomd met cheats. Nu kwam de zomer wat laat op gang dus jullie hebben natuurlijk alle tijd gehad om de slimste cheats en tips te verzamelen. Check zeker even mijn persoonlijke Sin-cheats, de demo haal je gewoon van het Net: en da's dikke pret! Until next time! Cheat on!

JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:

POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:

POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:

NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND:0909-9000000
(1 gulden per minuut)

BELGIË:0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

PLAY STATION

### X-COM INTERCEPTOR

Druk ctrl-e in tijdens het spelen (je hoort een geluidje). Hierna typ je een van de volgende codes.

- battlecheats = enable in-flight cheats
- canttouchthis = invincibility
- fillerup = unlimed flightrange
- knowitall = all research
- payday = money

PC

### SPEC OPS: RANGERS ASSAULT

Een zeer special tip van Ranger Remco Olthof.

**Extra levens en tijd.**

- Houd in het spel ALT + SHIFT + V ingedrukt. Ga dan naar je optiescherm en activeer viewmaster. Het beeld wordt even blauw (doe dit 2 keer; 1 keer voor je leven en 1 keer voor de tijd). Voor de tijd moet je dit wel steeds herhalen.

**Voor alle missies.**

- Ga in windows naar het mapje van Spec Ops. In het mapje vind je een tekstbestand genaamd 'savegame'. Open dit tekstbestandje en haal de blokjes weg, nu kun je alle missies spelen.

# TIP VAN DE MAAND

PLAY STATION

### GRAN TURISMO

Als Maarten van Gerner net zo goed met de botte bijl om kan gaan als met de auto's in GT, dan kan het nog een vrolijk bloedbad worden. Veel plezier met je spel naar keuze: Myth, The Fallen Lords.

**De makkelijkste manier om goede auto's te kopen en ook nog eens 100,000,000 credits te verdienen.**

- Haal eerst je B-license. Als je die hebt koop je een tweedehands Honda Prelude en win daarmee de Sunday cup GT race. Je wint nu een Mazda Demio A-spec.
- Verkoop allebei je auto's (Mazda Demio A-spec, Honda Prelude) en koop een tweedehands '89 Nissan GT-R. De rest van je geld gebruik je om je auto te upgraden, dus een muffler, hard roll bars en een tuned ROM.
- Ga nu meedoen aan de 4WD Event Race en win die. Verkoop de auto die je wint en koop nu voor je Nissan GT-R: SS racebanden, een suspension uitbreiding en natuurlijk een ROM uitbereiding. Nu móet je gewoon een goede auto hebben om de Bronze league GT race te winnen.
- Als je die wint, krijg je een Z28 Camaro 30TH Anniversary Edition. Verkoop deze auto (en houd de Nissan zelf) en ga nu je A-license halen. Als je die hebt, ga je je Nissan verder uitbreiden met onderdelen zoals weight reduction. Koop geen racing body.
- Ga nu de Japanese vs US Event race binnen en win die. Als je hebt gewonnen, krijg je een Mitsubishi FTO Limited Edition. Je moet deze auto selecteren en ga de Silver en Gold GT races winnen (Als je die hebt gewonnen (allebei 1 keer) word je al wat rijker.
- Selecteer nu de Nissan GT-R en ga de Mega Event winnen en verkoop dan de auto die je wint (Toyota Soarer).
- Koop nu een Viper RT/10 (nieuw) en ga nu een gewone race rijden en win die natuurlijk. Het is erg makkelijk te winnen met deze auto, omdat hij twee keer zo sterk is als de beste auto in die race: de Honda NSX type S-Zero.
- Nu moet je een A international license halen. Als je die hebt, gebruik de Nissan GT-R om de Tuned race te winnen ( moet het een makkie zijn).
- Nu krijg je al erg veel geld.
- Gebruik nu de Mitsubishi FTO Limited Edition om de Japanese vs US race te winnen, en gebruik de Viper GTS-R die je wint in de US vs British en win die, nu heb je alle international races gedaan.
- Gebruik nu ook de Viper GTS-R om de FR Class race te winnen en koop een Mitsubishi FTO GP-R Version. Nu moet je hem helemaal upgraden (behalve de race body tenzij je die echt nodig vindt). DE REST VAN JE AUTO'S MOET JE NOG WEL BEWAREN!
- Gebruik de FTO om de FF race en de Lightweight Class te winnen. Als je dat hebt gedaan, kun je weer verder gaan. Gebruik nu je FTO Limited Edition en upgrade die indien nodig en ga dan aan de Valley 300 race meedoen.
- Bereid je nu voor op een 1 uur en 50 minuten durende race, dat is nu eenmaal de race lengte (+/- 80 rondjes). Na deze race moet je nog twee races van ongeveer 50 minuten doen. Aan te raden is om een van je Vipers te gebruiken.



PC

### TRIBAL RAGE

- [Shift] + [Ctrl] + V: Instant victory
- [Shift] + [Ctrl] + Z: 1000 credits
- [Shift] + [Ctrl] + R: Full map

### BANJO-KAZOOIE N 64

Olivier de Neve speelt op zijn banjo, fluit op zijn kazoo en zingt ons toe. Zonder Mumbo tokens te betalen toch transformeren.

1. Verzamel 5 Mumbo tokens.
2. Ga naar Mumbo's hut in Treasure Trove Cove (Let op! Geef geen tokens!!).
3. Ga nu op zoek naar het zandkasteel-puzzelstukje (in Treasure Trove Cove).
4. Ga naar Banjo's huis en kijk met C-up naar het schilderij van Bottles.
5. Speel alle 6 puzzels. Bottles zegt dat er niet meer puzzels zijn, hij liegt.
6. Druk weer op C-up, dan komt er een nieuwe puzzel. Wanneer je deze hebt opgelost krijg je de volgende code: WISHY-WASHYBANJO.
7. Ga weer naar Mumbo's hut in Treasure Trove Cove en type de code in (je wordt een wasmachine).

Nu kun je elke keer als je bij Mumbo komt, gratis transformeren!

Een leukere gameselect-animatie.

1. In het open game scherm moet je wachten totdat de vis in de kom met zijn kop tegen het glas tikt.
2. Wanneer je de derde 'tok' hebt gehoord, moet je snel op a drukken.
3. Als je in gamefile 3 een leukere open game animatie wilt zien moet je letten op de 'boing' van de Game Boy van Banjo.
4. Wanneer je de derde 'boing' hebt gehoord moet je snel op a drukken.

Alle items vol.
Als je alle drie de toverboeken hebt gevonden moet je naar Treasure Trove Cove gaan en intypen: BLUEREDGOLDFEATHERS



DEMO PC

### SIN

Tips van jullie eigen zondaar Jan.
Tik ~ in en voer in.

- /health 999 - obvious
- /wuss - all weapons
- /superfuzz - god mode
- /nocollision - noclip
- /wallflower - notarget
- /spawn heligun - yes!
- /spawn lensflare - for a unused effect
- /spawn silenter - unused item 'kinda buggy'
- /spawn cookies - got milk?
- /spawn Reactive-Shields - cool chrome effect



### COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Laat je niet commanderen, maar van deze codes van Lennart Wijnand kan iedereen wat leren.

**Levelcodes**

2: 4JJXB
3: ZDD1T
4: RFF1J
5: K4TCG
6: DT1WN
7: IH3W1
8: 52WJ7
9: 924BF
10: PSGPW
11: JF0P3
12: 4MB4D
13: BJK4Y
14: TI8D1
15: XQWDC
16: 334MW
17: VTIM3
18: R4OJF
19: TFCWB
20: DDKW1

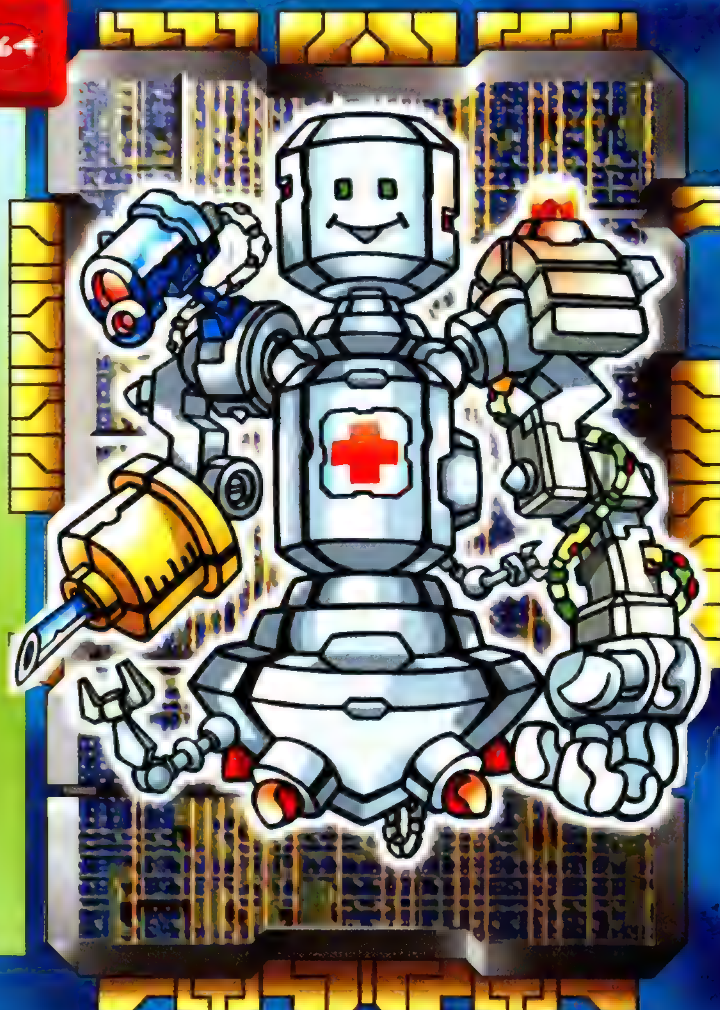
PLAY STATION

N64

### MISSION: IMPOSSIBLE

Tips van Tom Cruise? Eeh.
Alle codes moeten worden ingevoerd in het Mission Select scherm.

- 7.65 silencer gun: Druk op C - Up, L, C - Right, C - Left, C - Up en je krijgt een 7.65 silencer gun met 30 kogels. Als je het goed gedaan hebt hoor je een en stem die zegt: "Ah, that's better" (Dit geldt voor alle cheats).
- 9mm high-power gun: R, L, C - Down, C - Up, C - Up.
- Uzi: C-Right, C - Left, C - Right, C - Down, R.
- Mini-rocket launcher: R, L, C - Left, C - Right, C - Down.
- Turbo mode: C - Up, Z, C - Up, Z, C - Up.
- Kid mode: C - Down, C - Up, R, L, Z.
- Big head mode: C - Down, R, C - Up, L, C-Left.
- Giant head mode: C - Down, L, C - Up, C - Right, L.
- Big feet mode: C - Down, R, Z, C-Right, C - Left.
- Bonus level: Speel het spel helemaal uit en wacht tot het logo van Infogrames verdwijnt na de ending credits. Nu verschijnt het development team in het Embassy level. Praat met iedereen en Ethan en Candace komen binnen.



## YOSHI'S STORY

N64

Tips van een Yoshi fan.

**Hoe vind je de zwarte en de witte Yoshi?**

- Zwarte Yoshi: Ga naar pagina 2 level 1: Bone Dragon Pit. Speel het level tot je Miss warp 4 ziet springen. Loop naar links en spring omhoog. Raak de bubbel met een ei en speel het level uit. Je hebt nu de zwarte Yoshi!!
- Witte Yoshi: Ga naar pagina 3, level 2: The Tall Tower. Speel het level tot je Miss warp 2 ziet springen. Loop naar links en schiet de bubbel met een ei kapot. Speel nu het level uit en versla het spook. Nu heb je de witte Yoshi!

## OUTPOST 2

PC

Op je post met deze cheats van Walter. Blijf klikken op een gebouw dat gebouwd wordt/in ontwikkeling is of wanneer men aan het 'researchen' is. Hierdoor gaan de **activiteiten zo'n 40% sneller.**

## WARGODS

PLAY STATION

You gotta right to fight! Met dank aan Jeroen.

- Vechten als Grox: voer als paswoord 6969 in, druk in het playerselect screen op circle om hem te kiezen.
- Om als Exor te vechten moet je als password 2791 gebruiken, doe dan hetzelfde als bij Grox.
- Om easy fatalities aan te zetten typ je als password 0322, vecht nu tot je "Prove yourself" hoort en druk dan high punch en low kick tegelijk in. Je moet wel op de goede afstand staan

De afstanden waarop je fatalities kunt uitvoeren.

- Pagan: ver weg
- Maximus: dichtbij
- Voodoo: sweep afstand
- Ahau Kin: dichtbij
- Tak: dichtbij
- Warhead: ver weg
- Vallah: dichtbij
- Kabuki Jo: 1 stap
- Anubis: sweep afstand
- Cy-5: ver weg

## SNOWBOARD KIDS

N64

Wellicht dit jaar een witte kerst? Zover is het nog niet, maar hier zijn al wel de cheats van Shyam Khemai uit Rotterdam.

Hier is een cheat voor alle **boards, levels, Shinobin, etc. etc.**

Druk tijdens het menu van: Start, Lesson en Options op:

- Analoge stick naar beneden, Stick naar boven, D - pad naar beneden,
- D - pad naar boven, C beneden, C boven, L, R, Z, D-pad naar links, C rechts, Stick naar boven, B, D - pad naar rechts, C links, start.




# PLAYSTATION




Tekken 3. **129.95** Bfr 2339




Motoracer 2. **129.95** Bfr 2339




Kula World. **109.95** Bfr 1979




Tombi. **119.95** Bfr 2159

# BEST IN GAMES

## NINTENDO 64




Formula 1 Grand Prix. **129.-** Bfr 2495

Iggy's Reckin Balls. **149.95** Bfr 2699










Mission Impossible. **129.95** Bfr 2339

## PC CD-ROM

Kijk op de verpakking voor de juiste systeemeisen




Car Racing. **4.95** Bfr 99




Thunder Offshore. **9.95** Bfr 199




Duke Nukem 2. **7.95** Bfr 199




Skunny. **9.95** Bfr 199



**bart smit**

Afwijkingen in prijzen, afbeeldingen en tekst voorbehouden

N64

### ALL-STAR BASEBALL '99

Zo blijft er weinig serieus te sporten over, maar lollig zijn ze wel die cheats van Leon de Vries uit Zwolle. Alle codes invullen in het cheatmenu.

- Alien stadium and team: "ATEMYBUIK" (in het cheat menu dus). Als je het goed gedaan hebt hoor je een stem die zegt: "Let the abductions begin". Nu verschijnt er een stadium onder de naam Alienapolis. Kies je dit dan zal het tweede team de Abductors zijn.
- Baseball trails: GRTBLSFDST
- Giant baseball: BBNSTRDS
- Lots of broken bats: BRKNBAT
- Fat and thin players: ABBTNCSTLO
- Paper thin players: PRPPAPLYR
- Big heads, feet, and bat: GOTHELIUM
- Big heads and feet: BIGHELIUM

In-Game key codes
Typ tijdens het spel de volgende codes in om het gewenste effect te krijgen.

- Baseball trails: Druk op B, ←, ↑, →, ↓, B, A, ←(2).
- Giant baseball: Druk op ↑, →, A, ←(2), B, ↑, ←(2).
- Fat and thin: Druk op A, ←(2), →, ↑, B, →.
- Paper thin players: Druk op ↑, →, A, →, A, ↓(2), ↑(2), ↓.
- Big heads, feet, en slaghout: Druk op ←, A, →, ↓, B, A, ←(2).

### TOMMI MÄKINEN WRC

Haal alles uit dit Rallyspel met de cheats van Pierre Hoosten uit Kampen.

- Rijden in een bus: Vul STRANGE in als naam. Dan in het main menu, select de 'Cheats' optie.
- Rijden in een Peugeot: Vul PEUGEOT in als naam. Verder hetzelfde.
- Meer geld: Vul -MONEY- in als naam, "-" betekent een spatie.
- Rally Jeunes mode: Vul FFSA in als een naam.
- Mirror courses: Vul MIRROR in als een name.
- Dual Shock controller vibreert voortdurend: Vul THRILLS in als een naam.

PLAY STATION






PLAY STATION · PC · N64

### FORSAKEN

Imran 'The Blade' Ashraf heeft een tip over een secret area.
Om in een secret area te komen, moet je in de buurt zijn van de Titan missile in het eerste level, doe dan het volgende.

- Ga naar beneden met de lift en schiet de twee vijanden neer met Solaris missiles, de muur achter de tweede vliegende vijand is het controlepaneel voor de secret room. Dus blaas het niet op! Als je de tweede vijand hebt verslagen, ga dan naar de grote lava-kamer waar de eerste tank je 'groet'. Vlieg hem voorbij en ga naar de twee laatste platforms. Je zal zien dat de muur er nu niet meer is en dat de twee platforms met elkaar zijn verbonden. It's time to pick up some lethal toys.

N64

### F-1 WORLD GRAND PRIX

Tips van Joop Verstappen? Eeh.

**Bonus track**

- Win de championship in het professional difficulty level.

**Team Extreme drivers**

- Verdien een 100% skill level in de challenge mode. Dan verschijnt in het opening screen een option om de credits te bekijken. The Team Extreme silver en gold drivers, time trial en two player modes zijn nu beschikbaar.
- Win de championship op het rookie difficulty level. Ga dan in het opening screen naar options om de credits te bekijken en de **gallery zal verschijnen** in het opening screen.

PC

### M.A.X. 2

Strategische tips van Marco De Goede uit Rotterdam.
Typ tijdens het spel de volgende codes in, ook de haken intikken!

- [maxspy]: Je ziet alle enemies en beesten.
- [maxstorage]: Maximum rauwe materialen.
- [maxsuper]: Max out highlighted unit.
- [maxsurvey]: Je ziet alle deposit.

### UPRISING

Een handige cheat van Koen Pot uit Gouda. Bewaar je spel als je een missie hebt uitgespeeld. Koop nu extra manschappen, IE Bombers, AAV's, Tanks enz. Start nu een volgende missie. Als je gestart bent, laad dan je save game. In het menu kan je nu **alle gratis manschappen van de missie + al je geld behouden.**
Dit kan je blijven doen tot je 19 gratis manschappen hebt van ieder soort.

PC



PC

### ULTIMA ONLINE

Geldproblemen? Als je geld nodig hebt, kan je misschien een van de volgende ideeën uitproberen. Als je kiest voor de illegale manier, kan je het beste Thief als karakter kiezen.

- Word kleermaker. Verhoog je Tailor Skill met een tinker. Denk er wel aan om voldoende geld over te houden om wat stof, een sewing kit, scissors en yarns te kopen. Gebruik dan de sewing kit eerst, gevolgd door de schaar en dan de rest. Verkoop het resultaat aan een kledingwinkel.
- Schrijf een boek en verkoop het aan de Scribes.
- Koop enkele Scrolls, Potions en Runes. Als je die dan doorverkoopt, brengen ze vaak veel meer op.
- Vecht (met dieren) en verkoop de beenderen en ingewanden.
- Steel boeken uit een bibliotheek en verkoop ze aan de Scribes.

# Black Dahlia



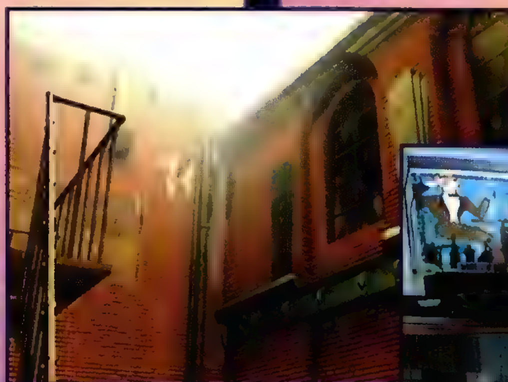

## Walk-through deel 2

**We gaan weer verder waar we vorige keer zijn opgehouden.**

- Ga naar Sullivan's office en praat over alles. Onderzoek het luciferdoosje dat je eerder op het lijk hebt gevonden. Ga naar Hotel Cleveland. Spreek de klerk achter de balie aan. Hoor hem uit over Muhlhaven.
- Loop naar rechts naar de telefoon. Draai het luciferdoosje om en je vindt het telefoonnummer van het hotel. 425637.
  Doe alsof je Muhlhaven bent en roep bits door de telefoon dat de krant er nog steeds niet is. De klerk roept de hotel bediende om alsnog de krant te gaan bezorgen. Als de loopjongen in de lift stapt, ga je er als een speer achteraan. Die levert je op de juiste plek af.
- Als het kamermeisje is verdwenen, pak je snel haar karretje. Als dat voor de deur van Muhlhaven geparkeerd staat, pik je het mes van het karretje. Met het mes weet je het bovenlicht te forceren.
  Bij de linker muur in de kamer zie je een grote kast staan. Probeer die te openen. Dat lukt even niet. Loop naar het bed en onderzoek het rechter nachtkastje. Kijk in de vaas. Pak de sleutel eruit. Op dat moment komen er een paar mannen binnen. Als ze vertrokken zijn, kijk je in de vaas. Het blijkt een compromitterende foto van Muhlhaven te zijn. Bekijk de foto. Verlaat de kamer en ga naar Louie's Loft.
- Als je de kamer doorloopt hoor je een luid gekraak. Onderzoek de vloer. Een plank ligt los. Pak de lockbox. Onderzoek ook de verschillende figuren op de muur. Rechts van het bed zie je een kachel. Onderzoek de as en veeg die met de borstel weg. Open de lockbox. Dit kan op twee manieren, een moeilijke en een makkelijke. De makkelijke manier is gewoon de cheat gebruiken: loghouse. (De moeilijke manier kost een halve pagina.)
- Nadat je het huisje hebt geopend, haal je de sleutel en de ring eruit. Bekijk de ladenkast. Gebruik de sleutel uit de lockbox: druk de sleutel in, draai hem linksom, trek hem uit, draai hem twee keer rechtsom, druk hem weer in, draai hem naar links totdat hij in centrale positie staat, trek hem naar buiten.Of gebruik gewoon de cheat: turnkey.
- Nadat het laadje open is, neem je de tand eruit. Ga naar Sullivan's Office. Hoor hem over alles uit. Laat hem de foto van Muhlhaven zien. Vertel hem daarna dat je het vermoeden hebt dat Muhlhaven wordt gechanteerd door Von Hess. Volgens je baas kan de compromitterende foto van Muhlhaven alleen maar in het beruchte Flanagan pand genomen zijn.
- Ga naar het kantoor van Winslow. Hoor Winslow eerst over alles uit. Vraag als laatste om Pensky's dossier. Het blijkt dat hij het dossier van Pensky in zijn safe bewaart en er niets voor voelt om het aan jou te laten lezen.
- Ga naar het Cleveland Hotel. Terug in Muhlhaven's kamer, werp je weer een blik op de afgesloten kast. Gebruik de ring. Pak de uitnodiging voor de Raven Room. Verlaat het hotel en ga terug naar de FBI Office.
- Bestudeer het schilderij aan de linker muur. Als je aan de linkerkant van de lijst pulkt, blijkt daar de safe van Winslow verborgen te zijn. Open de safe. Dit kan ook weer op twee manieren: Draai de knop rechtsom naar 19, Draai linksom naar 6, draai rechtsom naar 33. Of gebruik deze cheat: masterlock.
- Pak het dossier van de bovenste plank. Als je het doorbladert, blijkt dat Pensky is 'opgenomen' in het rusthuis Sunnyvale. Jat ook nog Winslow's veiligheidspas uit de safe.
- Terug op je kantoor bestudeer je de uitnodiging. Ga naar Sunnyvale Rest House. Als de dienstdoende verpleegster vraagt wie je bent, laat je haar de gejatte security-pas van Winslow zien. Als ze is vertrokken, hoor je Pensky over alles en iedereen uit. Hij vertelt je onder meer dat je drie talismannen moet zien te bemachtigen. Een veer van een raaf, een tand en de wijsheid van een draak. De tand heb je al.
- Op kantoor kijk je naar de boekenkast. Op de middelste plank pak je het zwarte boek helemaal rechts met de titel A Pictorial History. Als je dat boek openslaat, vind je de zwarte veer van een raaf waar Pensky het over had.
- Ga naar Flanagan's. Hoor Muhlhaven over alles uit. Geef hem de uitnodiging van de Raven Room. Het blijkt dat zijn handtekening alleen niet voldoende is. Er moet ook nog een speciale lakzegel op worden gezet. Ga terug naar Sunnyvale Rest Room.
- Hoor Pensky uit over de party in de Raven Room. Hij verwijst je voor het lakzegel naar het Museum waar Helen werkt.
  Ga naar het Museum of Natural History.
- Als je het zegel bekijkt, ontdek je dat er iets niet in orde is. Kijk op het perkament op het buro om het juiste zegel te zien. Als je het stempel nauwkeuriger onderzoekt, blijkt het uit twee verschillende elkaar overlappende zegels te bestaan. Je moet hun positie verwisselen door de ringen op het handvat in de juiste positie te draaien: Nummer de ringen van 1 t/m 5 van boven naar beneden, R is rechtsom, L is linksom draaien: 4R, 1R, 5R, 1R, 2R, 1R, 3R, 5L, 1R, 2L, 3L, 4L. En de makkelijkere cheat: ringding.
- Ga naar de party: Von Hess heeft het hoogste woord als Winslow ten tonele verschijnt. Hij vat je meteen in je kraag om je aan Elliot Ness voor te stellen. Ondertussen weet Von Hess zich uit de voeten te maken en verdwijnt in een afgesloten kamer. Als je hem probeert te volgen word je door een waakhond tegengehouden. Als je voor de afgeschermde deur staat, kijk je naar links.
  Je ziet dan in de hoek van de kamer een blauw scherm. Loop daar naartoe. Onderweg gris je het omgekeerde diepe bord van de tafel met het rode kleed. Loop achter het scherm. Zet het bord op de tafel. Pak het dienblad met de glazen van het karretje.
- Als je in de afgesloten kamer bent beland, kijk je naar het plafond boven de tafel. Trek aan het koordje dat naast de lamp bungelt. Bestudeer de tekens op de tafel. In het midden van de tafel zie je de spreuk 'Each gift to him is now devoted'. Onder de opengeslagen deksels zie je allemaal andere spreuken staan.









# eeuwig leven

Schrijf de spreuken twee bij twee en in de juiste volgorde op. De makkelijke manier: arthur. Als het laatste deksel geopend is, vind je een boek.

- Ga terug naar Sunnyvale Resthouse. Het blijkt dat Pensky is verdwenen en dat zijn naam daar niet bekend is. Na een paar dagen vind je een brief van ene Madam Cassandra op je buro. Ze heeft je aangeschreven in opdracht van Pensky!
  Ga naar haar toe. Hoor haar over alles uit. Ga in trance.
- Onder hypnose zie je een merkwaardige houten deur. Probeer de deur te openen. Je ziet op de linker en de rechter deurpost verschillende tekens staan. Je moet de volgende gegraveerde stenen aanklikken:

| **Links** | **Rechts** |
|---|---|
| Kroon | Vogel |
| Sleutel | Maan |
| Slang | Schild |
| Ster | Vis |
| Sleutel | Slang |
| Schild | Komeet |
| Zon | Kroon |
| Vogel | Vis |

- Je kunt nu van planeet naar planeet reizen. Zonder de juiste volgorde kom je echter nergens! Om de trance te beëindigen, kun je op Escape drukken. Vertel Cassy over de Crystal Spheres. Ze laat je een boek zien over astrologie. Je ziet daarin de nummers en de astrologische tekens van de verschillende planeten staan. Schrijf ze op in je notebook.



- Ga naar Sullivan's Office. Vertel hem over de vermoedelijke link tussen de Brotherhood en de torso-killer. Informeer bij hem over Von Hess. Ga naar Detective Merylo. Vraag hem over
  bewijzen in de torso-case. Bekijk het dossier. Bij een van de bewijsstukken zie je het omcirkelde adres van Santini, het eerste slachtoffer in de torso-zaak. Bestudeer dat adres. Hoor hem uit over Von Hess. Vraag over Von Hess' medaille.
- Ga naar FBI Office. Informeer bij Winslow over Pensky, Von Hess, Von Hess' medaille en over torso-case bewijs. Vraag hem tenslotte of hij nog bewijsmateriaal achter gehouden heeft. Het blijkt dat zijn boys nog met de nieuwste bewijsstukken bezig zijn.
- Ga naar Kinsbury Run. Bestudeer de wanden. Inspecteer het traliehekslot. Ga naar Santini's Home. Hoor mevrouw Santini uit over de moord op haar zoon. Spreek je deelneming uit en ze laat je alleen in de kamer van haar vermoorde zoon.
  Doe het licht uit. Doe het rolgordijn boven het raam met de straatverlichting erachter (rechts naast het bed) naar beneden. Je ontdekt daarachter een foto van Santini met Louie. Ga naar de Raven Room.
- Bestudeer de deur. De deur is voorzien van drukpanelen. Voor de moeilijke manier om de deur te openen kun je de aanwijzingen volgen op de opvouwbare uitnodiging van Von Hess. De makkelijke manier: triangle.
- Onderzoek alles in de kamer. Kijk ook naar de wandtapijten en de toga in de kast.
- Ga naar Detective Merylo. Vraag Merylo of Winslow inmiddels het ontbrekende bewijsmateriaal heeft teruggebracht. Bestudeer nogmaals het bewijsmateriaal. Ga naar de Psychic Parlor.
- Vraag Cassy nogmaals naar de crystal spheres. Als ze je het boek geeft, sla je de bladzijde om en noteer je de symbolen van de verschillende planeten. Laat je daarna nogmaals in trance brengen. Reis van planeet naar planeet in de juiste volgorde. Je herkent de verschillende planeten aan de daarbij behorende symbolen. Reis als laatste naar de zwart/blauwe planeet. Je komt dan uit in de Pool of Odin.

**Oké lui, volgende keer gaan we weer vrolijk verder met Black Dahlia.**



# powersales

**Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.**
**Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:**
***1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.***
***2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.***
**Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.**

**STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM**

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

**COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES**
**De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.**

## NINTENDO

Te koop voor SNES: Sim City ƒ40,-, Syndicate ƒ30,-, Krusty's Super Fun House ƒ25,-, Kuifje in Tibet ƒ40,-, The Lost Vikings ƒ35,-. Vragen naar Vincent, na 19.00 uur. Tel.0252-422825.

Te koop: N64 met 3 controllers, memory card, rumble pack en 7 spellen: Goldeneye 007, Turok, Mario Kart, Blast Corps, Top Gear Rally, Lylat Wars, Superstar Soccer incl. RF kabel. Vraagprijs ƒ900,-. Tel.0229-238282.

Te koop: SNES + 2 controllers + 3 spellen: Super Mario World 1 + Teenage Mutant Hero Turtles 4 + Bubsy. Prijs ƒ200,-. Tel.0523-614845, vraag naar Martin.

Te koop voor N64: Goldeneye voor ƒ90,-. Tel.0348-551307, Jasper.

Te ruil voor N64: Mijn Europese Blast Corps tegen jouw Amerikaanse Blast Corps. Tel.020-6232205, vraag naar Justin.

Te koop: Game Boy (klepje voor batterijen zit los) + 4 spellen (Mario Land 2, Warioland, Tetris en Asterix & Obelix) + beschermhoes + vergrootglas met licht (klepje ontbreekt). Alles met oplaadbare batterijen. Prijs ƒ130,-. Tel.077-4744112, vraag naar Michiel. Liefst in de buurt van Venlo.

Te koop: NES met diverse spellen. Informatie prijs of enige aanbiedingen. Tel.06-22140853 (Venlo).

Te koop: SNES + 2 controllers + 1 Top Fighter + 21 spellen o.a. DK 1 + 2, The Mask, Super Mario Allstars en Batman Returns. Vraagprijs ƒ550,-. Tel.045-5726422 (Heerlen).

Te ruil voor SNES: Chrono Trigger (RPG), ik zoek daarvoor terug een andere leuke RPG of DKC 3, alles in overleg. Tel.020-6177118.

Te koop voor N64: Goldeneye 007, Turok, Mortal Kombat Trilogie 64. Prijs ƒ90,- per stuk. Tel.0511-476507 (tussen 18.00 en 20.00 uur), Hardegarijp (bij Leeuwarden).

Te ruil: Mijn Mace voor jouw Goldeneye 007, Snowboard Kids, Mario Kart of Mystical Ninja (voor de N64). Ik verkoop ook SNES spellen: o.a. Yoshi's Island, WLB, F-Zero, Pink Panther, Pilotwings, Blazing Skies, Addams Family of wil er enkele van ruilen tegen een N64 spel van die die hierboven vermeld staan. Tel.0032-13313294 (België), vraag naar Luc (Diest).

Te koop voor N64: Fifa 64 voor ƒ90,-, compl. met handl. Tel.0294-284418, Abcoude, vragen naar Pieter.

Te koop voor N64: Fighters Destiny slechts ƒ85,-, Forsaken voor maar ƒ90,-. Beide spellen in originele staat. Verzending kan ook via de post. Tel.0527-619087, Emmeloord, het liefst na 17.00 uur.

Te koop voor Game Boy: Duck Tales (compleet) ƒ17,50, Earthworm Jim (compleet) ƒ17,50, Kid Icarus (alleen spel) ƒ7,50, Battle Toads (alleen spel) ƒ7,50. Spellen zijn niet te koop per post (zelf ophalen). Tel.024-3567957, vraag naar Edwin (Nijmegen).

Te koop: SNES + 2 controllers, 2 spelletjes (Donkey Kong, Super Mario Kart) zo goed als nieuw, alles met doosjes en boekjes en twee bladzijden met de geheimen van Donkey Kong. Prijs ƒ200,-. Bellen na 5 uur, vragen naar Martijn of Laurens. Tel.0186-612890 (Oud-Beijerland).

Te koop voor SNES, NES en Game Boy: SNES: Lemmings, Starwing, Street Racer en Sim City. Voor NES: Turtles 1, Gremlins 2 en Jack Nicklaus Pro Golf. Voor Game Boy: Raging Fighter, Marioland 1 en 2, Worldcup en The Castlevania Adventure. Tel.035-6916088 (Adriaan, Martijn). De prijzen zijn geen probleem (tussen de ƒ10,- en ƒ45,-).

Te koop: SNES met 2 controllers + 5 spellen o.a. Donkey Kong Country, Mario en Zelda 3. Alles is in zeer goede staat. Over de prijs valt te praten, bellen na 18.00 uur. Tel.0343-562404, vraag naar Gert-Jan.

Te koop voor N64: Lylat Wars (zonder R.P.) ƒ75,-, of ruilen tegen Yoshi's Story. Gezocht: Alles van Nintendo, geen consoles, spellen en andere soft- en hardware, maar dingen als: posters, magazines, videobanden, stickers enz. Prijzen n.o.t.k. Tel.0592-352146, Chris, Assen, geen vervoer, wel per post.

Te koop: SNES + controller + 6 spellen o.a.: Starwing, Super Mario Allstars, Legend of Zelda, Mortal Kombat 3, Aero The Acrobat, Super Pinball. Vaste prijs slechts ƒ100,-. Tel.0521-515673, Ruben.



## PC

Te ruil: G-Police, V-Rally, Adidas Power Soccer Int. 97 tegen Resident Evil 1, Final Fantasy 7, Tekken 2, Broken Sword 1 of 2, City of The Lost Children, MK Mythologies, Duke Nukem 3D, Moto Racer, Rascal of twee tegen Time Crisis + G-Con. Claes Erik. Tel.0032/25320339 (België).

Te koop gevraagd: The Lost Vikings 2, vraag naar Wouter, Grijpskerke. Tel.0118-596121.

Te ruil: Mijn Independence Day (+ codes en 2 demo's), GTA (+ codes en 2 demo's) tegen jouw Tomb Raider 1 of 2, Ochundra, Oddworld of Kula World. Alles is in goede staat en ik wil er ook games in goede staat voor terugkrijgen. Tel.014/302546 (België), vraag naar Ken (Meerhout).

Te koop/te ruil: Formula 1 (ƒ75,-), GTA (ƒ50,-) of ruilen tegen Motorhead, SpecOps of Incoming. Tel.036-5353522 of Tel.036-5212499, vraag naar Rowan.

Te ruil: Lands of Lore 2, The Dame was Loaded, MK 3, Ceaser 2, Magic Carpet en anderen. Ruilen tegen MDK, Megarace 2 en Quake 1. Ook 8 Mb RAM te ruil. Tel.043-4501738, Gulpen (bellen na 18.00 uur).

Te koop: Epson Stylus Color 600 printer, 1 maand oud, fotorealistisch en tekst op laserkwaliteit, incl. alles (ook aankoopbon). Prijs ƒ450,-. Tel.043-3619379, vraag naar Vincent.

Te koop: Tom Raider 2, FIFA RTWC 98, Pandemonium 2, Formule 1 97, Worms 2, NFS 2 SE. Per stuk ƒ35,- of 4 spellen tegen een 3DFX kaart ruilen. Alles met handleiding en doos. Tel.0492-662046, Helmond, vraag naar Koen, eventueel vervoer. De snelste beller krijgt er 4 demo's bij.

Te koop/te ruil: US Navy Fighters ƒ15,-, Monty Python Quest for the Holy Grail ƒ30,-. Ik zoek ook het spel Moto Racer, die wil ik wel ruilen of kopen voor ongeveer ƒ30,-. Tel.030-2894200, vraag naar Gillis. E-mail:g.hommen@nielsstensen.nl, liefst in Utrecht.

Te koop: Red Alert ƒ30,- + Red Alert: The Aftermath, Counterstrike ƒ40,- + Z ƒ25,- + Carmageddon ƒ30,- + Carmageddon Splatpack ƒ20,-. Alles met doos en meeste met handleiding. A2 Racer ƒ15,- + Competitie Manager 97-98 ƒ15,-, zonder doos en handleiding. In 1 koop voor maar ƒ150,-. Tel.072-5726383, bellen tussen 17.00 en 18.00 uur. Vraag naar Remco, graag in de omgeving van Alkmaar.

Te koop: PC 486 DLC40, 8 Mb intern geheugen, VGA kaart, dubbel speed CD-Rom, geluidskaart met boxen, win 3.11, muis + muismat. Vraagprijs ƒ600,-. Tel.033-2984226, vraag naar Dirk-Jan.

Te koop/te ruil: Blade Runner ƒ70,-, Dungeon Keeper + The Deeper Dungeons ƒ75,-, Lands of Lore 2 ƒ60,-, C&C + Covert Operations ƒ60,-, Down in the Dumps ƒ30,-, Fifa 97 ƒ40,-, Duke Nukem 3D ƒ40,-. Tel.0346-560929, Maarssen.

Te koop: Diablo, X-Files (Unrestricted Acces), Blade Runner, Forsaken. Per stuk ƒ50,-. In 1 koop ƒ175,-. Alles in doos en met handleiding. Tel.074-2663018, vraag naar Niek.

Te koop gevraagd: Magic the Gathering Spells of the Ancients of ruilen tegen andere spellen. Tel.022-4531854. Vraag naar Imar.

Te ruil: Wil er iemand mijn Blade Runner of mijn Conquest Earth + WC 4 ruilen tegen zijn/haar Fallout of WC Prophecy? Tel.014/657266 (België), vraag naar Tom.



Gevraagd: Wie heeft voor mij de spellen Wing Commander 1 en/of 2? Tel.0596-591701, vraag naar Bas.

Gevraagd: Het spel M.A.X., met boekje (doos hoeft niet). Tel.0229-234687, Sergey, Hoorn (NH).

# powersales

Te koop/te ruil: Ubik ƒ70,-, Enemy Nations ƒ30,-, Fifa 97 ƒ20,-, Die Hard Trilogy ƒ35,-. Of alles in 1 voor maar ƒ125,-. Of 2 (of 3) spellen ruilen tegen World Cup 98. Tel.053-4303130, Enschede, vraag naar Erwin.

Te koop: Redline Racer ƒ60,-, Egypte ƒ60,-, TOCA Touringcar ƒ60,-. Alle spellen met handleiding en in doos. Ruilen kan ook. Tel.073-5114654, vraag naar Michel, bellen na 17.00 uur.

Te koop: Age of Empire ƒ50,-, Commandos ƒ35,-, Unreal ƒ50,-, Worms 2 ƒ35,-, Quake 2 ƒ50,-. Alles in doos met handleiding. Tel.074-2663018, Niek.

Te koop/te ruil: World Cup 98 ƒ50,-, Primal Rage ƒ20,-, Enemy Nations ƒ50,-, Redneck Rampage ƒ45,-, Chronomaster ƒ30,-, Clandestiny ƒ30,-. Of ruilen tegen: GTA, Worms 2, Pandemonium 2, Oddworld, Tomb Raider 2, Dungeon Keeper, Atlantis, Shadow Warrior, Fighting Force. Tel.0416-375695 (Drunen), vraag naar Christiaan.

Te koop: Yakumo 3DFX Rush (dus geen andere videokaart nodig) 6 Mb videogeheugen. Prijs ƒ150,-. Interesse? Tel.0485-350013, vraag naar Tim.

## PLAYSTATION

Te koop/te ruil: NFS 1 ƒ40,-, NFS 2 ƒ50,-, MK Trilogy ƒ50,-, Tekken 1 ƒ40,-, Toshinden 1 40,-. Of ruilen 3 van mij tegen Mortal Kombat 4 of 2 van mij tegen NFS 3 of Grand Theft Auto. Tel.0524-291723, vraag naar Wim.

Gevraagd: Revolution X. Maximaal ƒ60,-. Tel.0475-493526, Roggel. Vraag naar Frank.

Te koop: Earthworm Jim 2, Total NBA 96 en Striker. Per stuk ƒ55,-, alledrie voor ƒ150,-. De 1e koper krijgt een demo van Point Blank gratis. Tel.0297-272329, vraag naar Mark.

Te koop/te ruil: Sony Controller i.z.g.st., prijs in overleg of ruilen tegen Dual Shock met bijbetaling of met spellen naar keuze. Tel.0487-572156 (vragen naar Twan).

Te koop: Actua Soccer ƒ25,-, Formula 1 ƒ30,-, Command & Conquer + extra joypad ƒ40,-, Rdige Racer Revolution ƒ30,-. Alle in zeer goede staat, met handleidingen en doosjes. Tel.076-5040490 (omg. Breda).

Gezocht: Het spel Dragon Ball Z RPG, Dragon Ball Z Hyper Dimension, Dragon Ball Z Battle 32 of Dragon Ball Final Bount GT. A.U.B. niet te duur (geen vervoer). Tel.0485-513954, vraag naar Elak.

Te koop/te ruil: Tomb Raider, Street Fighter Alpha, MDK, Shellshock, Iron Man, Incredible Hulk, Need for Speed 2, WipeOut, Explosive Racing, Dynasty Warriors, Independence Day. Tel.0118-638163, Middelburg (Michael).



Gevraagd: Ik zoek een goed verzorgde PlayStation met 1 of 2 controllers, er hoeven geen games bij. Prijs rond de ƒ180,-. Tel.023-5731070, Zandvoort. Vraag naar Robin.

Te koop/te ruil: Tekken ƒ35,-, Fifa Soccer 97 ƒ40,-, Destruction Derby ƒ35,-, Twisted Metal ƒ60,-, Nightmare Creatures (nog maar een paar weken oud) ƒ90,-, Mad Catz stuur ƒ100,-, Destruction Derby 2 ƒ45,-. Ik wil deze spellen ook wel ruilen tegen: Final Fantasy 7, Fifa 98, Micro Machines V3, Gran Turismo, Resident Evil 1 of 2, Tekken 2 of 3 of een ander leuk spel. Ik wil ook wel 2 ruilen tegen 1 (alleen Fifa 97, Destruction Derby, Destruction Derby 2 of Tekken). Vraag naar Jeroen. Tel.0528-273134, Hoogeveen.

Te koop: Star Wars Rebel Assault 2 ƒ75,- en Pro Pinball The Web ƒ25,- of beide spellen ruilen voor jouw CROC of Frogger. Tel.033-2982066/Fax.033-2987787, bellen na 17.00 uur en vraag naar Jan-Willem, omg. Spakenburg.



Te koop: Crash Bandicoot 2 ƒ70,-, Touringcar Champ. ƒ80,-, Nuclear Strike ƒ65,-, Overboard ƒ70,-, Castlevania ƒ75,-. Tel.030-6954731, vraag naar Patrick, Zeist (Utrecht).







# powersales

**PREMIUM**
**ACCESSOIRES**
De goedkoopste Playstation Accessoires via de post

***Memorycards:***

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 Mb | Hfl 20,00 | 8 Mb | Hfl 35,00 |
| 24 Mb | Hfl 50,00 | 40 Mb | Hfl 60,00 |
| 56 Mb | Hfl 70,00 | 72 Mb | Hfl 80,00 |

| | |
|---|---|
| Action Replay | Hfl 50,00 |
| Rgb Kabel | Hfl 12,50 |
| Link Kabel | Hfl 15,00 |
| Joypad verleng kabel | Hfl 15,00 |
| Dual Schock | Hfl 60,00 |
| Multi Tap | Hfl 70,00 |
| Movie Card | Hfl 220,00 |
| Sony Joypad + 5 in1 | Hfl 25,00 |
| Bio Lightgun | Hfl 60,00 |
| Lightgun + force feedb. | Hfl 125,00 |
| Racestuur + force feedb. | Hfl 170,00 |

Dit is maar een greep uit ons aanbod, vraag totale prijslijst aan op:
**0341 562046**
(van 10:00 tot 22: 00)
Sales@besselsen com / www.besselsen.com

Te ruil: Mijn Tomb Raider 1 tegen jouw V-Rally of Tekken 1. Ik heb geen vervoer. Tel.079-3164656, vraag naar Ramon.

Te koop: PSX + 2 controllers + memory card + 6 spellen met o.a. Tomb Raider 2, Red Alert en Final Fantasy 7 en 2 demo's. Prijs ƒ670,-. Tel.0299-433954, Jalmar.

Te koop/te ruil (liefst te ruil): Ridge Racer Revolution ƒ29,-, Air Combat ƒ25,-, G-Police ƒ45,-, Croc ƒ45,-, Little Big Adventure ƒ29,-, Abe's Oddysee ƒ59,-. Alles bij elkaar ƒ219,-. (Ruilen eventueel 2 tegen 1.) Tevens gezocht multi-tap. Snelle bellers krijgen 1 tot 6 demo's. Tel.0252-216796, vraag naar Danny.

Te koop/te ruil: Castlevania ƒ55,- of ruilen tegen jouw WarCraft 2, Broken Sword 2 of Diablo. Tel.0541-353162, vraag naar Niek.

Te koop gevraagd: Pete Sampras Extreme Tennis of ruilen tegen 1 of meerdere spellen van mij. Tel.0544-482332 (Serge), bellen na 17.00 uur.

Te koop/te ruil: Gran Turismo ƒ75,-, Tomb Raider 2 ƒ70,-, Nightmare Creatures ƒ55,-, Road Rash 3D ƒ75,- en Tekken 2 ƒ35,-. Ik wil ze ook best ruilen tegen bijvoorbeeld: Need For Speed 3, Pitfall 3D, Time Crisis (met G-Con) of een ander leuk spel. Tel.040-2838036 (omg. Eindhoven), vraag naar Jorg, niet per post.

Te ruil: Mijn Oddworld tegen jouw Final Fantasy 7, ik wil FF7 ook kopen voor niet meer dan ƒ50,-. Tel.071-5413059 (verzending per post ook mogelijk).

**NEXT LEVEL** *Your Level*
**Dé Spelcomputer speciaalzaak**

**NINTENDO 64 CONSOLE + SPEL**
**Yoshi Story nu geen ~~ƒ 629,00~~ maar ƒ 379,95**

**SONY PLAYSTATION**

| | | |
|---|---|---|
| **Point Blanc** | ~~ƒ119,95~~ | ƒ99,95 |
| **Winter Olympics'98** | ~~ƒ119,95~~ | ƒ79,95 |
| **Brahma Force** | ~~ƒ129,95~~ | ƒ79,95 |
| **Star Wars Maters of Teräs Käsi** | ~~ƒ129,95~~ | ƒ79,95 |
| **Dynasty Warriors** | ~~ƒ109,95~~ | ƒ79,95 |

VRAAG OM ONZE KORTINGSPAS, WAARDOOR JOUW KORTINGEN AARDIG KUNNEN OPLOPEN

AANBIEDINGEN ZIJN ALLEN GELDIG TEGEN INWISSELING VAN DEZE BON TOT EN MET 22 10 1998

Zuidsingel 59 Amersfoort
033-4700427
Marienburgstraat 8 Arnhem
026-4459400

Te ruil: Mijn Final Fantasy 7, Die Hard Trilogy, Ridge Racer Revolution tegen jouw: Resident Evil (1 of d.c.), Gran Turismo, Gran Theft Auto, World Cup 98, WCW Nitro, Mortal Kombat Mythologies, K1 Area Fighters of een ander leuk spel. Tel.040-2511245, Soheil (Eindhoven).

Te koop gevraagd: Een PlayStation die in goede staat is, met 2 joypads, een memorycard en eventueel een spel. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.015-2621443, vraag naar Mark.

Te ruil: Tomb Raider 2, WCW vs The World en een arcade joystick voor PSX met auto fire en slowmotion. De spellen ruil ik tegen de volgende titels: Wing Over, ISS Pro, Warhammer, S.O.T.H.R. of ieder leuk honkbalspel, behalve VR Basketball 97. De joystick ruil ik tegen een officiële memorycard of controller. Tel.035-6856781, bellen na 17.00 uur, vraag naar Mark.

Te koop: Final Fantasy 7 met spel doorloop boekje ƒ75,-, Destruction Derby 2 met codes ƒ50,-, 2Extreem ƒ35,-. Bel op en vraag naar Dave. Tel.045-5222775, Hoensbroek (Limburg), alles is PAL versie en origineel.

Te koop: Bushido Blade en Rock 'n Roll Racing 2 voor ƒ90,- per stuk of ƒ150,- voor beiden. Die Hard Trilogy, Tekken 2 en Soul Blade ƒ45,- per stuk of alledrie voor ƒ100,-. Ik heb ook nog 5 demo CD's. Ik wil ook wel ruilen tegen andere spellen. Tel.0546-643770, Daarlerveen (Ov), vraag naar Robert.

Te ruil: DD 1, Doom, NFS 3 of Crash Bandicoot 1 met gratis demo cd voor Vigilante 8, WIS 98 of Formula 1 97. Tel.036-5353522 of Tel.036-5212499, vraag naar Rowan.

Dit telefoonnummer kost circa 1 gulden per minuut

# GamesNET



**YES !!!**

Download ONBEPERKT de NIEUWSTE en BESTE PC-GAMES naar jouw PC. Keuze uit meer dan 12.000 GAMES.

**Bel met modeminstelling: ANSI 8/N/1**
1 g/m
**0906-20.230.16**

Te koop: Sim City 2000 ƒ35,-, Ray Tracers ƒ40,-, Twisted Metal 2 ƒ55,-, Bushido Blade ƒ65,- of drie van deze spellen tegen Resident Evil 2 of Tekken 3. Anders 1 tegen 1 ruilen, alleen Europees. Tel.026-3514496, Ralph.

Te koop gevraagd: Omgebouwde PSX met 2 controllers, 1 memory card en 5 of meerdere spellen naar keuze. Prijs maximaal ƒ500,-. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.023-5252367, als ik niet thuis ben, spreek dan de voice-mail in (Michiel).

Te koop: Adidas Power Soccer Int. 97 (ƒ25,-), Twisted Metal (ƒ25,-), V-Rally (ƒ60,-) en Formula One 97 (ƒ60,-). Alles compleet. Samen voor ƒ150,-. Bellen (na 16.00 uur) naar Telefoon 075-6352217, vragen naar Joep.

Te koop/te ruil: Resident Evil ƒ50,- (+ demo RE 2) en Need for Speed 2 ƒ60,-. Samen voor maar ƒ100,- of te ruilen voor een ander spel. Telefoon 075-6702655, vragen naarDennis, Zaandam (geen vervoer).

WINKEL :
**SPILSLUIZEN 4**
9712 NS GRONINGEN
( OPEN 12 - 18 UUR )

# NEDGAME
## VIDEOGAMES

POSTORDER :
**24 UURS SERVICE !!**
050-3112632

### PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| ADIDAS P. SOCCER '98 | 109,95 |
| AGENT ARMSTRONG | 49,95 |
| ALUNDRA | 119,95 |
| ARK OF TIME | 79,95 |
| ARMORED CORE | 79,95 |
| AUTO DESTRUCT | 79,95 |
| BATMAN & ROBIN | 119,95 |
| BATTLESTATIONS | 49,95 |
| BLAST RADIUS | 99,95 |
| BLASTO | 109,95 |
| BOMBERMAN | 99,95 |
| BUSHIDO BLADE | 99,95 |
| BUST A MOVE 2 | 54,95 |
| CARDINAL SYN | 109,95 |
| CASPER | 79,95 |
| CASTLEVANIA | 109,95 |
| COLIN MCRAE RALLY | 119,95 |
| COLONY WARS | 79,95 |
| COMMAND & CONQUER | 79,95 |
| CRASH BANDICOOT | 54,95 |
| CRASH BANDICOOT 2 | 99,95 |
| CRIME KILLER | 119,95 |
| CROC | 89,95 |
| DEAD BALL ZONE | 119,95 |
| DEAD OR ALIVE | 119,95 |
| DEATRAP DUNGEON | 119,95 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 54,95 |
| DEVIL'S DECEPTION | 79,95 |
| DIABLO | 119,95 |
| DIE HARD TRILOGY | 54,95 |
| DISRUPTOR | 79,95 |
| DUKE NUKEM 3D | 79,95 |
| DYNASTY WARRIORS | 79,95 |
| EARTHWORM JIM 2 | 49,95 |
| EVERYBODY'S GOLF | 99,95 |
| EXPLOSIVE RACING | 49,95 |
| FIGHTING FORCE | 79,95 |
| FINAL FANTASY 7 | 119,95 |
| FLUID | 99,95 |
| FORMULA KARTS | 99,95 |
| FORMULA ONE | 54,95 |
| FORSAKEN | 119,95 |

### PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| GEX 3D | 99,95 |
| GHOST IN THE SHELL | 109,95 |
| GRAN TURISMO | 119,95 |
| GRAND THEFT AUTO | 79,95 |
| HEART OF DARKNESS | 109,95 |
| INDY 500 | 99,95 |
| IZNOGOUD | 59,95 |
| K1 ARENA FIGHTERS | 119,95 |
| KICK OF THE WORLD | 99,95 |
| KLONOA | 109,95 |
| KULA WORLD | 99,95 |
| LEGACY OF KAIN | 59,95 |
| LITTLE BIG ADVENTURE | 49,95 |
| LOST VIKINGS 2 | 59,95 |
| LUCKEY LUKE | 119,95 |
| MARVEL SUPERHEROES | 99,95 |
| MASS DESTRUCTION | 49,95 |
| MAXIMUM FORCE | 79,95 |
| MDK | 49,95 |
| MEGAMAN 8 | 109,95 |
| MEGAMAN BATTLE & CHASE | 109,95 |
| MEN IN BLACK | 119,95 |
| MICRO MACHINES V3 | 54,95 |
| MONOPOLY | 119,95 |
| MORTAL KOMBAT 4 | 119,95 |
| MK MYTHOLOGIES | 119,95 |
| MK TRILOGY | 64,95 |
| NAGANO WINTER OLYMPICS | 79,95 |
| NAMCO MUSEUM 4 | 79,95 |
| NAMCO MUSEUM 5 | 79,95 |
| NBA FASTBREAK '98 | 79,95 |
| NBA JAM EXTREME | 49,95 |
| NBA LIVE '97 | 59,95 |
| NEED FOR SPEED 3 | 119,95 |
| NEWMAN HAAS RACING | 119,95 |
| NIGHTMARE CREATURES | 99,95 |
| NUCLEAR STRIKE | 79,95 |
| ODDWORLD | 79,95 |
| ONE | 79,95 |
| OVERBLOOD | 59,95 |
| PANDEMONIUM | 54,95 |
| PANDEMONIUM 2 | 79,95 |

### PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| PEAK PERFORMANCE | 79,95 |
| PERFECT WEAPON | 49,95 |
| PITFALL 3D | 119,95 |
| POINT BLANK | 119,95 |
| POINT BLANK + GUN | 179,95 |
| PORSCHE CHALLENGE | 54,95 |
| PREMIER MANAGER | 119,95 |
| RASCAL | 99,95 |
| RAYMAN | 54,95 |
| RED ALERT | 119,95 |
| RESIDENT EVIL 2 | 139,95 |
| RETURN FIRE | 59,95 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 54,95 |
| RIVEN | 149,95 |
| ROAD RASH | 54,95 |
| ROAD RASH 3D | 119,95 |
| ROBOTRON X | 49,95 |
| ROCK & ROLL RACING 2 | 49,95 |
| SENTINEL RETURNS | 99,95 |
| SHADOW GUNNER | 119,95 |
| SOVIET STRIKE | 54,95 |
| SPAWN | 99,95 |
| SPICEWORLD | 69,95 |
| STREET FIGHTER COLLECT. | 119,95 |
| STREETFIGHTER EX + ALPHA | 99,95 |
| SUIKODEN | 79,95 |
| SUPERSTAR SOCCER PRO | 54,95 |
| SYNDICATE WARS | 39,95 |
| TEKKEN 2 | 54,95 |
| TEKKEN 3 | 119,95 |
| TEST DRIVE 4 | 79,95 |
| THE CROW CITY OF ANGELS | 79,95 |
| THEME HOSPITAL | 119,95 |
| TIGER SHARK | 79,95 |
| TIME CRISIS | 119,95 |
| TIME CRISIS + GUN | 189,95 |
| TIMESHOCK PRO PINBALL | 79,95 |
| TOCA TOURINGCAR | 64,95 |
| TOKYO HIGHWAY BATTLE | 79,95 |
| TOMB RAIDER | 54,95 |
| TOMB RAIDER 2 | 119,95 |
| OMBI | 119,95 |

### PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| TOMMI MAKINNEN RALLY | 119,95 |
| TOTAL DRIVIN | 49,95 |
| TREASURES OF THE DEEP | 119,95 |
| TRUE PINBALL | 54,95 |
| V-RALLY | 54,95 |
| VANDAL HEARTS | 79,95 |
| VIGILANTE 8 | 119,95 |
| VIRTUAL POOL | 79,95 |
| VS | 119,95 |
| VOLLEYBALL | 99,95 |
| VR BASEBALL '99 | 109,95 |
| VR POWERBOAT RACING | 79,95 |
| WARCRAFT 2 | 79,95 |
| WARGAMES | 119,95 |
| WARGODS | 49,95 |
| WARHAMMER, DARK OMEN | 119,95 |
| WCW NITRO | 119,95 |
| WING COMMANDER 4 | 79,95 |
| WORLDCUP 98 | 119,95 |
| WWF WARZONE | 119,95 |

EN MEER DAN 300 VERSCHILLENDE GEBRUIKTE GAMES VAN 24,95 TOT EN MET 89,95

ACCESSOIRES :

| | |
|---|---|
| DATEL 120 BLOCK MEMORY | 79,95 |
| DATEL 360 BLOCK MEMORY | 119,95 |
| DATEL 720 BLOCK MEMORY | 149,95 |
| DATEL ACTION REPLAY | 129,95 |
| DUAL SHOCK CONTROLLER | 69,95 |
| GAMEBOY EMULATOR | 129,95 |
| LINK KABEL | 29,95 |
| MADCATZ STUUR + PEDALEN | 149,95 |
| NAMCO GUNCON | 99,95 |
| PLAYSTATION +DUAL SHOCK | 289,95 |
| RGB SCARD KABEL | 39,95 |
| SCORPION HANDREVOLVER | 99,95 |
| SONY JOYPAD | 34,95 |
| SONY MEMORY CARD | 44,95 |
| VERLENGKABEL | 24,95 |

### NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| AEROFIGHTER ASSAULT | 169,95 |
| BANJO & KAZOIE | 119,95 |
| BOMBERMAN 64 | 119,95 |
| BUST A MOVE 2 | 149,95 |
| CRUIS 'N THE WORLD | 119,95 |
| DIDDY KONG RACING | 119,95 |
| DUKE NUKEM 3D | 99,95 |
| FIFA SOCCER '98 | 129,95 |
| FIGHTERS DESTINY | 149,95 |
| FORSAKEN | 159,95 |
| GOLDENEYE | 119,95 |
| GRAN TURISMO 64 | 149,95 |
| IGGI'S WRECKIN BALS | 129 95 |
| MARIO KART 64 | 119,95 |
| MISSION IMPOSSIBLE | 159,95 |
| MK MYTHOLOGIES | 159,95 |
| MORTAL KOMBAT 4 | 159,95 |
| MYSTICAL NINJA | 169,95 |
| NBA COURTSIDE | 119,95 |
| QUAKE 64 | 149,95 |
| RAMPAGE | 159,95 |
| SUPER MARIO 64 | 119,95 |
| SUPERSTAR SOCCER '98 | 129,95 |
| TETRISPHERE | 119,95 |
| VIRTUAL CHESS | 139,95 |
| WAVERACE 64 | 119,95 |
| WETRIX | 119,95 |
| WORLDCUP '98 | 129,95 |
| WWF WARZONE | 149 95 |
| YOSHI'S STORY | 119,95 |
| GEBRUIKTE GAMES VANAF | 59,95 |

ACCESSOIRES :

| | |
|---|---|
| CONVERTER | 49,95 |
| GAMEBOY EMULATOR | 129,95 |
| JOYPAD ( 6 KLEUREN ) | 59,95 |
| MEMORY CARD | 59,95 |
| NINTENDO 64 COMPUTER | 289,95 |
| RUMBLE + MEM CARD | 59,95 |
| VERLENGKABEL | 24,95 |

### SEGA SATURN

| | |
|---|---|
| BURNING RANGERS | 129,95 |
| DEEP PHEAR | 139,95 |
| FIFA SOCCER '97 | 59,95 |
| NHL '97 | 49,95 |
| TOMB RAIDER | 69,95 |
| EN VELE ANDEREN VANAF | 19.95 |

### SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| FIFA SOCCER '98 | 59,95 |
| KIRBY'S FUNPACK | 79,95 |
| MARVEL SUPERHEROES | 79,95 |
| PINOCCHIO | 79,95 |
| TETRIS ATTACK | 59,95 |
| TETRIS/ DR. MARIO | 79,95 |
| GEBRUIKTE SPELLEN VANAF | 24.95 |

TEVENS HONDERDEN SPELLEN VOOR DE VOLGENDE SYSTEMEN

- -NINTENDO GAMEBOY
- -NINTENDO NES
- -SEGA MEGADRIVE
- -PC CD ROM

OOK IS HET MOGELIJK OM BIJ ONS SPELLEN EN COMPUTERS IN TE RUILEN OF TE VERKOPEN
KOM VOOR MEER INFORMATIE NAAR ONZE WINKEL OF BEL !

VERZENDKOSTEN FL. 10,-
BIJ BESTELLING VAN TWEE ARTIKELEN VERZENDING **GRATIS !!**

**BEL VOOR TITELS DIE NIET IN DEZE LIJST VOORKOMEN !!**

**MAIL ORDER HOTLINE : 050-3112632 ( 12-18 UUR )**
DE GROOTSTE , SNELSTE EN GOEDKOOPSTE POSTORDER SERVICE VAN NEDERLAND !!

videoshop
**Haniel**
**Sega**
**Nintendo**
**3-DO**
**Playstation**
**CD-Rom**
verhuur - verkoop - inruil
**Keuze uit meer dan 2500 games**
Gasthuisstraat 9
7201 MN Zutphen
Tel. 0575 - 511860
**Ook Postorder**

Te koop: Resident Evil 2 ƒ125,-, Jurassic Park: The Lost World ƒ50,-, Mortal Kombat Mythologies ƒ75,-. Samen voor ƒ225,-. Tel.026-3644753, Arnhem.

Te koop: MegaDrive 2 + 2 joypads + 2 spellen. Mortal Kombat 2 en Shadow Dancer (doosje + boekje). Computer in koffer. Prijs ƒ175,-. Tel.0478-589705, vraag naar Roy.

Te koop: Master System 2 + 7 spellen met doosjes en boekjes (o.a. Sonic en MK) + 2 joypads. Prijs ƒ125,-. Telefoon 0478-587512, vraag naar Rob.

Gezocht voor MegaDrive: Micromachines Military. Ik wil kopen en/of ruilen (Sonic 1, 2, Ecco, Aladdin, Streets of Rage 3) P.S. Alle spellen zijn met codes en compleet. Tel.0172-603111, Bas.

Te koop: MegaDrive 2 met 1 gewone gamepad en een professional gamepad (6-knops) en de spellen: Vectorman ƒ35,-, Comixzone ƒ35,-, Landstalker ƒ25,-, Clayfighters ƒ45,-, Samurai Shodown ƒ40,-, Spot goes to Hollywood ƒ40,-, 6-in-1 cartridge ƒ20,-, game genie (met codeboek) ƒ20,-. Alles bij elkaar in 1 koop voor ±ƒ300,-. Tel.0546-643770, vraag naar Jos.

Dit telefoonnummer kost circa 1 gulden per minuut

# 80.000 PC-GAMES

ALLE nieuwe en beste PC-Games
*ONBEPERKT downloaden*
naar jouw eigen computer.
Modeminstelling : ANSI 8/N/1.

Bel met je modem:
**0906-20.230.22**

Te koop voor MegaDrive: Sylvester & Tweety ƒ30,-, Toejam & Gevraagd: Saturn met 1 of 2 joypads. Minimaal 3 spellen, memorycard, het liefst omgebouwd, anders Europees. Prijs maximaal ƒ200,-. Moet het goed doen. Het liefst omgeving Amsterdam. Tel.020-4081400, Niki.

## DIVERSEN

Te koop gevraagd: Atari Lynx, vraag naar Wouter, Grijpskerke. Tel.0118-596121.

Te ruil voor CD-I: Zelda's Adventure en Hotel Mario. Ruilen tegen een ander leuk CD-I spel. Tel.0346-560929 (Maarssen).

Te ruil: Game Boy + 2 spellen, keuze uit: Tetris, Turtles 1, Spiderman, Ducktales, Super Mario Land 2, Kick Off, of 4 van deze spellen tegen Broken Sword 1 voor de PlayStation. Tel.030-6380730, Brian (Houten).

Gevraagd: Wie kan mij helpen verder te komen met Tomb Raider 2? Ik zit vast in het Opera Huis maar ik weet niet hoe ik verder moet. Danny Nibbering, Eikenlaan 48, 1161 TV Zwanenburg. Tel.020-4972787.

Gevraagd: RPG's voor SNES, MegaDrive, Game Boy en N64. Veel spellen te ruil, eventueel kopen. Tevens gevraagd diverse sims b.v. Theme Park. Tel.072-5061100, Daphne (NH).

Te ruil: Mijn CD-Rom spellen: Jungle Strike, Twilight 8, Chronomaster, TLSF, Tekwar, Witchaven, Millenia, Microcosm, Siege, Battery Check en 2 shareware cd's. Tegen PlayStation spellen Tekken 1 of 2, Theme Hospital, DD 1 of 2, C&C, Toshinden 1, 2 of 3 of een ander tof spel. Telefoon 0495-626284, vraag naar Haiko.

Te koop/te ruil: SNES met 2 controllers (1 speciale), 7 spellen o.a. DKC 2, DKC 3. Vraagprijs ƒ200,- of ruilen tegen Microsoft Sidewinder Force-Feedback Pro 1.0. Tel.030-2251032, Tammo (Bilthoven).

Te koop: Een Japanse Saturn met adapter voor Europeese spellen waardoor de Sega sneller gaat, 2 joysticks waarvan 1 analoge en 8 spellen: Nights, Christmas Nights, Virtua Fighter 2, Panzer Dragoon 2, Bug, Rayman, World Series Baseball, Sega Rally Championship + 3 demo's waaronder: Panzer Dragoon, Bug en WipeOut 2097. Prijs ƒ450,- of ruilen voor een PlayStation met 2 spellen en 2 joysticks. Tel.0181-639766, vraag naar Wardell.

Te koop: MegaDrive II, twee controllers en 18 spellen. Prijs rond de ƒ250,- of te ruil voor een PlayStation, liefst met spel. Telefoon0168-330842 (geen vervoer), vraag naar Erik-Jan.

Openingstijden:
ma. 12.30-19.00
di. t/m vr. 9.30-19.00
do. 9.30-21.00
za. 9.30-17.00
zo. gesloten

**GAMESHOP NO LIMIT**
Voor de beste games en accessoires van:

Playstation

Nintendo

Sega Saturn

CD-Rom
**Rijnstraat 229 • 1079 HH Amsterdam**
**Telefoon: 020-6442848**

Te koop: PlayStation + analoge joypad + 2 klassieke joypads + MedCatz stuurwiel + pedalen + 2 memory cards + link kabel + 15 spellen waaronder F1 97, Gran Turismo, ISS Pro, Gex 3D, e.v.a. voor maar ƒ750,-. Snelle kopers ontvangen ook nog vele demo cd's. Reageer dus snel. Spellen en accessoires zijn eventueel ook los te koop. Tel.030-2895887, eventueel inspreken op antwoordapparaat (Utrecht).

Te koop: PlayStation + memorycard + controller + Grand Theft Auto + RFU adapter (dus klaar om te spelen) + enkele speelbare demo's, voor maar ƒ350,-. Tel.035-6281490 (Hilversum). Geen vervoer.

## SEGA

Te koop: MegaDrive met 2 controllerpads + 9 spellen o.a. MK 2, MK 3, NBA Live 96, Streetracer, Story of Thor, enz. Alles met dozen en bijbehorende boekjes. 1,5 jaar oud. Prijs ƒ200,-. Tel.076-5415729, vraag naar Corné (Breda).

Gevraagd: Met spoed gezocht een Mega CD voor aan een MegaDrive II. Voor ongeveer ƒ30,-. Vraag naar Jos. Tel.0546-643770.

Te koop: Saturn + 2 joypads + gun + 2 memory cards + 3D pad + 16 topspellen (o.a. Virtua Cop 1 + 2, Virtua Fighter 1 + 2, Nights, Daytona 1 + 2, Sega Rally, Die Hard, MK 3) voor ƒ700,-. Verder nog te koop: MegaDrive + 2 joypads + 20 spellen (o.a. MK 2 + 3, Virtua Racing, Sonic 1 + 2 + 3, Urban Strike) voor ƒ400,-. Of Sega en MegaDrive samen voor ƒ900,-. Alles is in perfecte staat met doosjes en beschrijvingen. Tel.046-4522172, Richard (vervoer regel ik).

Gezocht: Saturn + spel Sonic R. Over de prijs onderhandelen we nog wel. Tel.0493-694484, of schrijf naar Ingrid Timmermans, Wolfsplein 24, 5721 KV Asten.

Te koop voor MegaDrive: NBA Live 96 ƒ25,-, Sonic 2 ƒ25,-, Streets of Rage 3 (met codes) ƒ30,-, Ecco (met codes) ƒ25,- en gezocht NBA Live 97. Tel.0172-603111, vraag naar Bas.

**GAMESHOP**
Weimarstraat 61
Telefoon: 070-362 31 96
Nieuw filiaal
Schoolstraat 31
Tel.: 070-365 65 23
Eerste zondag van de maand is koopzondag

*De grootste collectie videogames in Nederland*

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Saturn
- Neo Geo
- Super Nintendo
- Megadrive
- Gameboy
- Game Gear

**DE NIEUWSTE SPELLEN**
**IMPORT**
**POSTORDER**



POWER UNLIMITED

**POWER UNLIMITED**
is een uitgave van VNU Business Publications.

**Postadres redaktie**
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

**Powerweb**
HTTP://WWW.POWERWEB.NL

**Redaktie**
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Jan-Johan Belderok, Mark Bencivengo,
Bjørn Bruinsma, Boris van der Ven,
Thomas Glas, Nancy Kamperveen,
Kees de Koning,
Ruben Heere, Jan Meyroos,
Richard Simon, Andreas Urhahn.

**Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).**
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

**Vormgeving**
EP&PP: Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer, Casper Voortman,
Monique Gelissen, Marcel P. Broek, Marieke Smit,
Anne Roos Oosterbaan

**Illustraties**
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

**Aan dit nummer werkten mee**
Kirsten Hartenberg, Nanda Wijnands, Rob Mekken,
Harry de Waard, Dick Pater.

**Uitgever**
Jacqueline Lampe.

**Marketing**
Petra Entius, 020-4875471.

**Advertenties**
Reserveringen: Christa van Oversteeg 020-4875320
Verkoop Binnendienst: Janet Robben 020-4875450
Accountgroep: Rinus van Arnhem, Ronald Bouwman,
Aizo Krikke 020-4875407 Fax: 020-4875708

**International Advertising Sales Representation**
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

**Abonnementsopgave**
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK
Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

**Abonnementsvoorwaarden**
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

**Abonnementsprijs**
f 59,95 per 11 nummers (= f 5,45 per nummer).
België: 1265 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

**Woont u in België?**
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis,
Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,
telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

**Wet op persoonsregistratie**
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

**Losse nummers**
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

**Reeds verschenen nummers**
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

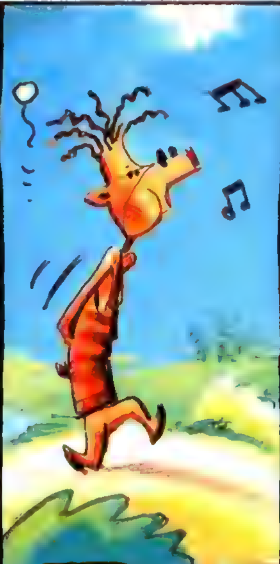
**Prepress** Rijnders en van Driest, Nieuwegein

**Druk** Roto Smeets Utrecht

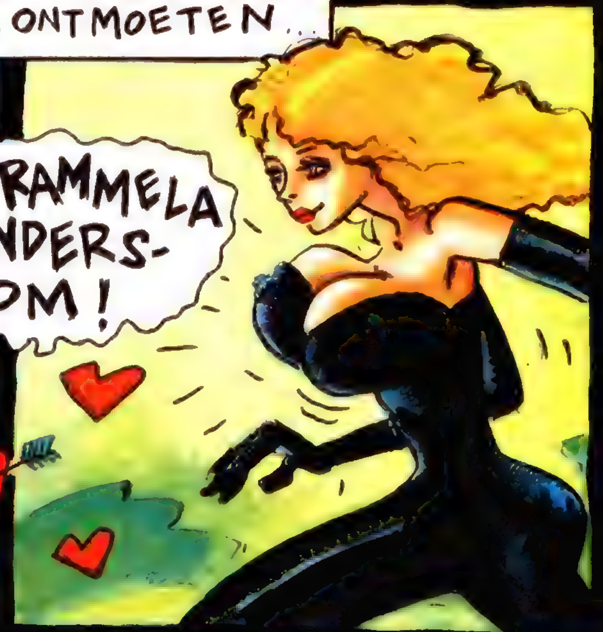
**Aangesloten bij Notu**
Nederlands uitgeversverbond

WANDELEN IS O.. WOW EH.. ONTMOETEN...














SORR
GRIJP
PSSSSSS
?,
GLKK
A...AIR-BOOBS ???
HI HI HI

# BEESTACHTIG !!

S.C.A.R.S.

SCHEUREN

SCHIETEN

SNIJDEN

S.C.A.R.S

Super Computer Animal Racing 'Simulation'

- 9 circuits met alternatieve routes, short-cuts en één verborgen circuit. Alle circuits bestaan uit prachtig weergegeven en gevarieerde omgevingen die niet snel zullen vervelen.
- 9 krachtige racebolides gebaseerd op de meest krachtige, wilde dieren uit de natuur (inclusief 4 verborgen wagens).
- Multiplayer: 2-4 player split screen voor PSX en N64. 2 player split screen en tot en met 8 players via Network/IPX op de PC.
- 2 games in 1 - Racing gecombineerd met strijd om een strategische dimensie aan het spel toe te voegen.
- 9 wapens en pickups voor meer bloedstollende actie: (Turbo-boost, Time Bomb, Shield, Bullets, Stinger, Seeker, Stopper, Boomerang en Magnet).
- Zeer krachtige 3D graphics engine die zorg draagt voor het gebruik van geanimeerde 3D objecten en indrukwekkende real-time licht effecten.
- 4 Modes of play - Championship, Time Attack, Versus Mode (head to head challenge) en een speciale Challenge Mode (alleen voor one player).
- Gevarieerde race condities inclusief o.a.: Daglicht, Schemer, Regen.
- Instant Repaly optie met verschillende camera punten en opties.
- Intelligente CPU wagens die het rijgedrag van de speler analyseren en hun eigen rijstijl daarop aanpassen. Geen race zal meer hetzelfde zijn...
- Verschillende moeilijkheidgraden die automatisch worden geactiveerd tijdens de progressie in het spel.

PC ZONE benelux

"S.C.A.R.S. heeft de onweerstaanbare eigenschap nogal verslavend te zijn"

*PC Zone nr. 11/12 - Aug/Sept 1998.*

Verkrijgbaar op CD-ROM & PSX begin oktober en op N64 medio november!









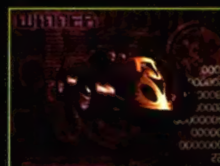




















Ubi Soft
ENTERTAINMENT